毎日コミュニケーションズ
Game Fan Books 50

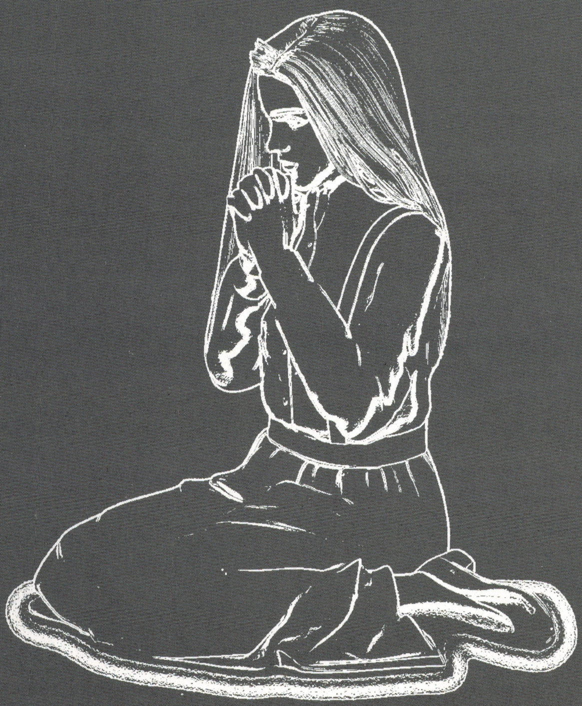
CLOCK TOWER
—The First Fear—



クロックタワー　～The First Fear～
攻略ガイドブック

毎日コミュニケーションズ
Game Fan Books 50

CLOCK TOWER
—The First Fear—



クロックタワー　〜The First Fear〜
攻略ガイドブック

CLOCK TOWER

—The First Fear—

攻略ガイドブック



Prologue

4人の少女

北欧 ────
ケルトの神々の息吹を感じる　清廉な山麓に
禍禍しい黒い光が　墜ちようとしていた
「*CLOCK TOWER*」－時計塔屋敷－
土地の人々は　その屋敷をそう呼んだ
時計塔は　毎日　鐘の音を鳴らした
人々はそれを聴き　毎日　放牧を始めた
鐘の音は　遠い山の向こうまで
その澄んだ響きを伝えた
しかしその日は
鐘の音が伝わることがなかった
次の日も　次の日も　次の日も・・・
時計塔はある日を境に　時を刻まなくなった

時の止まった

が向かったその場所は

1995年　グラニット孤児院
ジェニファーは　メアリー先生の言葉に
驚きと戸惑いを隠せなかった
彼女の養育先が見つかったというのである
引き取り主は　サイモン・バロウズという人らしい
彼女の　仲のよい友人たちも一緒に
養女として迎えたいという
今晩は眠れそうにないわね
彼女は嬉しかった
さんさんと照りつける太陽のもと
ジェニファーと友人たちは
メアリー先生につれられて
これから昼も夜も過ごす屋敷へと向かう

そこが「*CLOCK TOWER*」と呼ばれる
屋敷とも知らずに・・・

狂気の館だった……

登場人物

孤児院からバロウズ家に養女になりにゆく
４人の少女、そしてバロウズ家の住人たち、
このゲームの登場人物を紹介しよう。



ジェニファー・シンプソン（14歳）

このゲームの主人公。９歳の時に当時開業医を営んでいた父親が失踪し、その後間もなく母親も蒸発。孤児となった彼女はグラニット孤児院に預けられる。幼少の頃から波乱な出来事があったためか、少しの事では動じない強い精神力の持ち主。



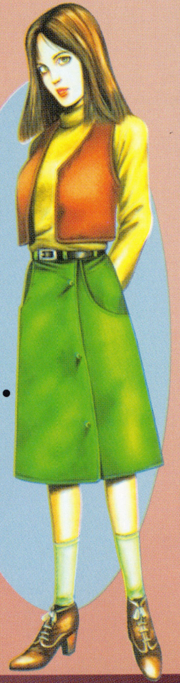
ローラ（14歳）

ジェニファーの友人で、同じくグラニット孤児院の生徒。彼女もバロウズ家に養女として引き取られることになった。少々内向的でおっとりした性格。勝ち気なアンにいつもくっついて歩いている。



ロッテ（14歳）

ジェニファーと同じくグラニット孤児院の生徒で、養女になるためにバロウズ家にやってきた。少々疑り深い性格で反抗的な態度も目につくが、活発で行動力がある。ジェニファーの一番の親友。



アン（15歳）

ジェニファーの友人で、同じくグラニット孤児院の生徒。わがままで、常に自分がリーダー的存在でないと気が済まない、お姉様タイプ。彼女も養女としてバロウズ家にやってきたのだが…



メアリー先生(35歳)

5年前からグラニット孤児院で教師をしている女性。孤児院では規律にうるさく、少しヒステリックな性格も手伝って、あまり生徒たちからは好感を持たれていないようだ。



ボビィ(シザーマン)(9歳)

バロウズ家の屋敷に棲む殺人鬼。ダンは彼の双子の兄。巨大なハサミを殺人道具として愛用している。屋敷の構造は知り尽くしているのか、神出鬼没。また、物理的な衝撃に異常に強く、普通の攻撃では決して死ぬことはないらしい。



ダン(9歳)

シザーマン・ボビィの双子の兄。生まれつき運動器官が未熟なため、地下洞窟から移動することはできない。しかしその代償として念動力と透視能力が備わっており、屋敷内で起こる不可解な現象はすべて彼が原因であると思われる。



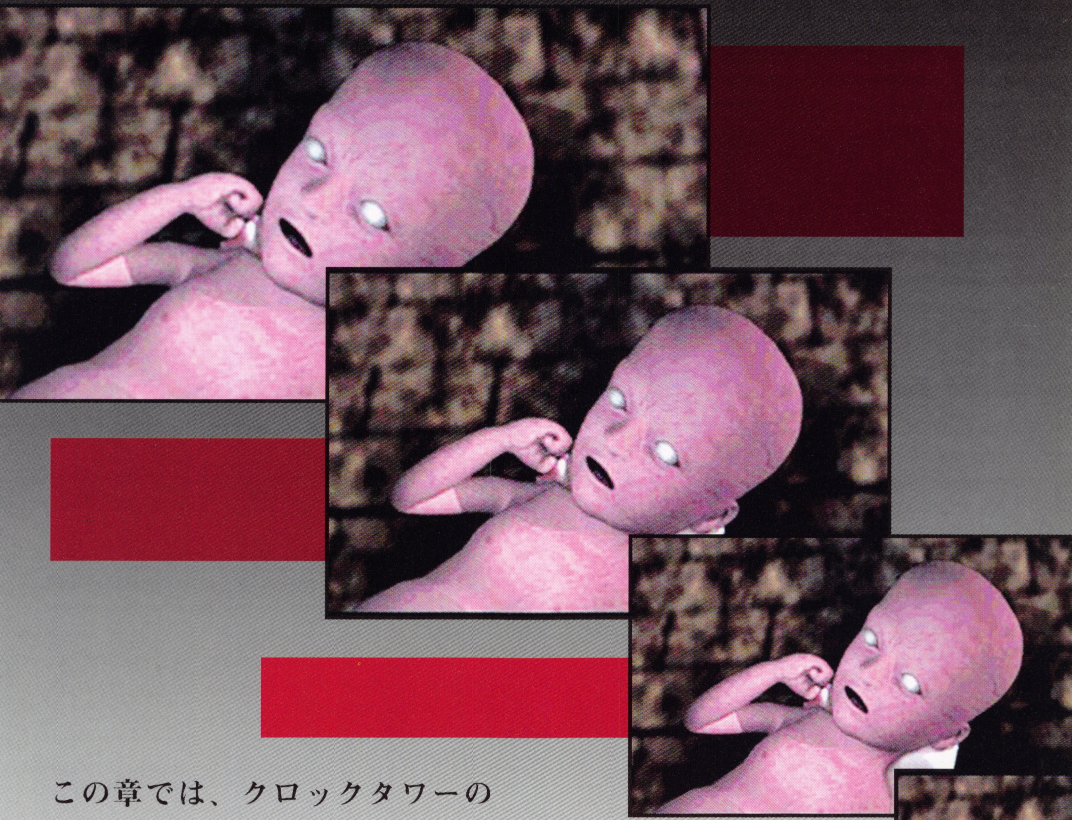
サイモン・バロウズ(?歳)

バロウズ家の当主で表向きの少女たちの引き取り主。しかし実際は9年前から牢に閉じ込められ、家畜同然の扱いを受けている。そのため彼の精神はすでにまともものではない。

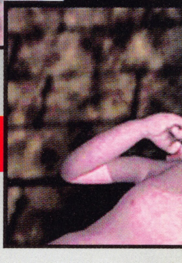
目次



第1章　基本編
CLOCK TOWERの遊び方



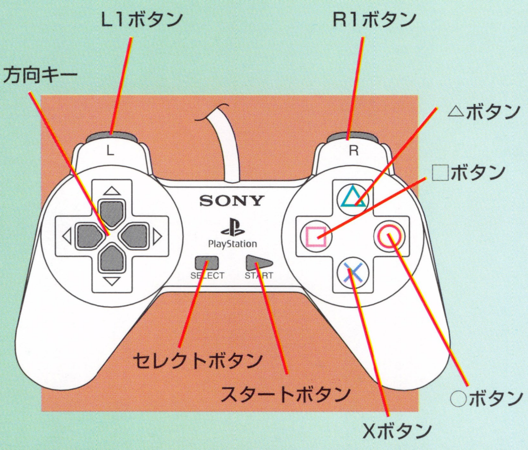
この章では、クロックタワーのゲームシステムを解説しよう。基本を知らずに、様々な危険の襲いかかるこのクロックタワーで生き残ることは、難しい。



操作説明

このゲームは、コントローラとマウスのどちらでもプレイすることができる。より快適にプレイをしたいならばマウスがお薦めである。

コントローラ(TYPE A)

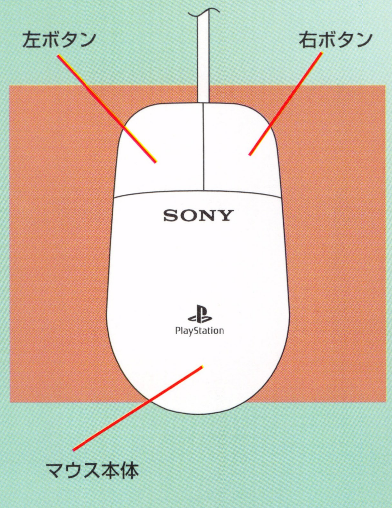


(R2ボタン、L2ボタン、セレクトボタンは使用しません)

(TYPE Bは取り扱い説明書を参照してください)

●方向キー……カーソルの移動
●△ボタン……移動中のジェニファーの停止(ただし、手前や奥に向かって移動している際は不可)、決定事項のキャンセル(例えば扉をクリックした後、それを取り止める)
●□ボタン……決定、クリックする、ジェニファーの移動(1回入力するとジェニファーを歩かせる。2回連続入力で走らせ、再度入力すると歩く)
●○ボタン……アイテムウインドゥを開く(アイテムの使い方:使用したいアイテムにカーソルを合わせ、□ボタンで決定、するとカーソルがアイテムのグラフィックに変わる。使用したい箇所にアイテムを合わせ□ボタンを押す)
●×ボタン……パニック状態(→P12)を脱出する
●R1ボタン……右にジェニファーを走らせる
●L1ボタン……左にジェニファーを走らせる
●STARTボタン……タイトル画面のとき、ゲームをスタートさせる

マウス



●マウス本体……カーソルの移動
●左ボタン……決定、クリックする、ジェニファーの移動(1回入力するとジェニファーを歩かせる。2回連続入力で走らせ、再度入力すると歩く)
●右ボタン……移動中のジェニファーの停止(ただし、手前や奥に向かって移動している際は不可)、決定事項のキャンセル、パニック状態(→P12)を脱出する

その他……

カーソルを画面下まで移動させるとアイテムウインドゥが開きます。

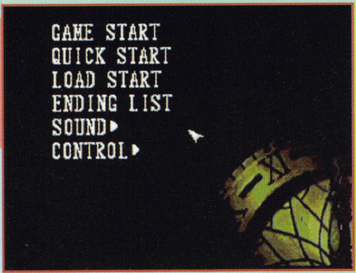


マウスでアイテムウィンドウを開くにはこの方法を取る。コントローラでも同じことが可能。

メインメニュー

メインメニューはゲーム全体の設定や、操作環境、データ管理などを行なうものだ。各機能を把握し、より快適なプレイを目指そう。

タイトル画面でスタートボタンを押すか、ゲーム中でCDマークをクリックすることでメインメニューに入れます。



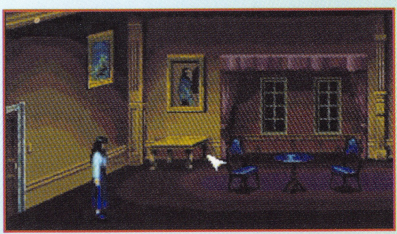
ＣＤマークは、アイテムウインドゥを開いたとき右下に表示される。イベントなどが起こっているときはアイテムウインドゥが開けないので注意。なお、メインメニューはゲームスタート時のものとゲーム中のもので若干項目が異なる。

GAME START

オープニングシーンからゲームを始める。このゲームを初めてプレイする方は、こちらを選択するといい。なお、オープニングシーンを飛ばすことはできない。

QUICK START

友人たちのいなくなった玄関広間から、ゲームを開始する。オープニングシーンや、始めの友人たちとのやりとりを飛ばして、ゲームスタートできる項目。2回目以降のプレイはこちらを選択するといいだろう。最初からやり直したくなった場合も、これを選択するとよい。



CONTINUE

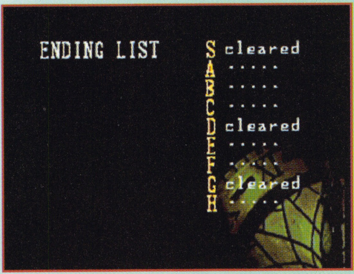
ゲームオーバーになった際など、直前に終了した部屋から再スタートできる。ゲーム中にこれを選択すると、その部屋に入ったところからやり直せる。その部屋で、誤った行動をとってしまったり、思惑通りの結果が出なかったりしたとき、これを選択してやり直すといい。

LOAD START

最後にセーブした部屋からゲーム再開できる。ゲームデータのあるメモリーカードはスロット1に入っていなければならない。

ENDING LIST

全部で9つあるエンディングのどれを達成したか、一覧で表示される。達成したものに“ｃｌｅａｒｅｄ”、してないものは“・・・・・”と表示されている。全部“ｃｌｅａｒｅｄ”となるよう目指してみよう。



SAVE

ゲームのセーブを行なう。これは、その部屋に入った時の状態が保存される。部屋で何かを行ない、それをセーブしたい場合は、一旦部屋から出てセーブをするといい。

SOUND

効果音、音楽の出力設定。モノラルとステレオが選べる。このゲームは、物音のする方向からきちんと音を出力しているので、ステレオでプレイするのが望ましい。

CONTROL

コントローラの操作方法を2種類から選べる。ＴＹＰＥ　ＡはＳＦＣ版とほぼ同じ操作方法、ＴＹＰＥ　ＢはＰＳ版『クロックタワー2』と同じ操作方法となっている。慣れていない人はＴＹＰＥ　Ａがいいだろう。

画面説明

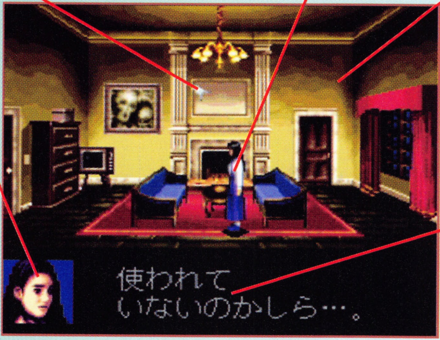
このゲームは画面が大きく上下に分かれている。上と下ではその役割が違う。ここで各部分の役割を覚え円滑にゲームを行なえるようにしよう。

●通常時の画面

ジェニファー（主人公）
カーソルを用いて指示を出すと、歩いたり調べたりしてくれる

カーソル
この矢印を動かしてジェニファーを操作する。アイテムなどの選択もこれを使う

ルームウインドゥ
部屋や通路を表示するメインの部分。くまなくカーソルを動かす場所



フェイスウインドゥ
ジェニファーの表情と体力が一目で分かる

メッセージウインドゥ
ジェニファーが何か思ったりしゃべったりしたことが表示される

○ボタンを押す、もしくはカーソルをルームウインドゥより下へもっていくことでアイテムウインドゥが開きます。

●アイテムウインドゥが開かれた時の画面



CDマーク
これをクリックするとメインメニューが開く（メインメニューはP.9を参照）

アイテムウインドゥ
所持しているアイテムを表示。鍵など自動的に使われるアイテムは表示されない。なおアイテムの使い方はP.8を参照に

※アイテムウィンドウを開くと、ポーズ（一時停止）がかかります。小休止したいときなどは、アイテムウィンドゥを開いておくといいでしょう。

カーソル
カーソルを再び上に移動させると、アイテムウィンドウが閉じゲームが再開する。

基本アクション

このゲームは、プレイヤーが動かせるものはカーソルしかない。主人公を動かすには、このカーソルを使って間接的に指示を出すしかないのだ。

●歩く



このゲームはただキャラクターを歩かせるのも、特殊なシステムを採用している。プレイヤーはカーソルを使ってジェニファーに歩く指示を出す。歩く指示の出し方は決定ボタンを押すだけ。ただし右図に示したとおり、ジェニファーはカーソルのある方向にしか動かない。つまり方向転換を指示するには、彼女の背後にカーソルを持って行って決定ボタンを押さなくてはならない。

●走る



歩くのと同様で、しかし今度は決定ボタンを2度連続して押す。するとジェニファーを走らせることができる。またR1、L1ボタンを押せば一発で走らせることができる。なお走っていると、体力が少しずつ減少していく。

●休む



減った体力を回復させる行動。やり方は△ボタンを押すだけだ。△ボタンは行動を停止させるボタンでもある。走っていて体力がレッドに近づいてきたら、△ボタンで休ませるといいだろう。なおMAPの端では休めない。

●調べる



このゲームで言う“調べる”とは、上記の3つのアクション以外のすべてのアクションを指す。例えば、スイッチを“調べれ”ばそれはスイッチを入れること、カーテンを“調べれ”ばそれはカーテンを開けることになる。“調べる”ことができる場所は決まっており、その場所はカーソルが変化する（右を参照）。この場所を“クリックポイント”と呼び、ゲームは各部屋からこのクリックポイントを探し出すことが、とりあえずの目的となる。

●アイテムを使う

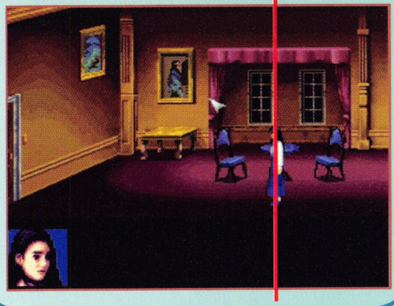


アイテムの使用は、2段階の手順をとる。まずアイテムの選択、続いてそのアイテムをどこで使用するか。詳しい使い方はP.8を参照。実は各アイテムはそれぞれ1箇所でしか使用しない。覚えておくと役にたつだろう。

カーソルの位置によって歩く方向が決定される

ジェニファーの左にカーソルがある場合は左へ歩く

右の場合は右へ歩く



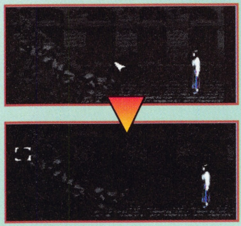
ジェニファーの体力はフェイスウインドゥでわかる



疲労状態

カーソルを動かしてクリックポイントを探そう





クリックポイントの数は部屋によってまちまちだ。10を越える部屋もあれば、まったく無い部屋もある。ただ、すべてのポイントを発見する必要はない。

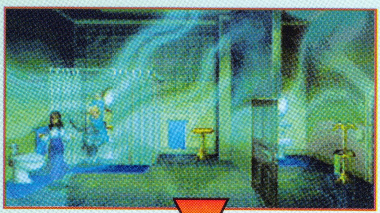
危機回避

ここでは主人公・ジェニファーが生命の危機にさらされたときの、その回避方法を解説しよう。何より大切なのは冷静になること、だが。

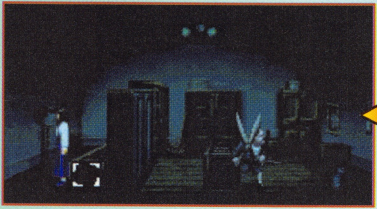
●逃走状態…クリックポイントを探せ

クロックタワーの屋敷内には、“シザーマン”と呼ばれる大バサミを持った殺人鬼がうろついている。このシザーマンに遭遇すると特定のＢＧＭが鳴り出し、クリックポイントや発生イベントが通常時から変化する。この状態を“逃走状態”と呼び、特定の行動をとってシザーマンを撃退しない限りこれは解除されない。

逃走状態時にすることは、とにかくクリックポイントを探すこと。部屋から部屋へ、シザーマンを撃退でき（あるいはやり過ごせ）そうなポイントを探そう。同じ部屋に留まっていたりすると、部屋にシザーマンが侵入してくる場合があるので、要注意。



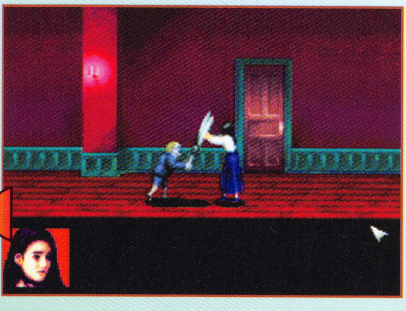




▶逃走状態時のクリックポイントは、ほとんどがシザーマン対処用のものだ。詳しくはP.72～75を参照にしてほしい

●パニック状態…Xボタン連打で危機回避

クロックタワーには様々な危険が潜んでいる。それらの危険によって、ジェニファーが生命の危機にさらされたとき、フェイスウィンドウが赤く点滅をする。この状態を“パニック状態”と呼び、×ボタンを連打することによって、ジェニファーは通常以上の力を発揮し、その危機を回避できる。一定時間以内に×ボタンを連打しないと、危機回避できなかったとみなされ、死に至る。いつ危機が襲ってきてもいいように、心の準備はしておこう。





その他の危機

その他にも屋敷内では様々な事件が起こる。それを危機と取るか取らないかはあなたの判断力にかかっている。ただ、判断を誤ったとき、それは死を意味するときだ。







第2章　MAP編
クロックタワー案内

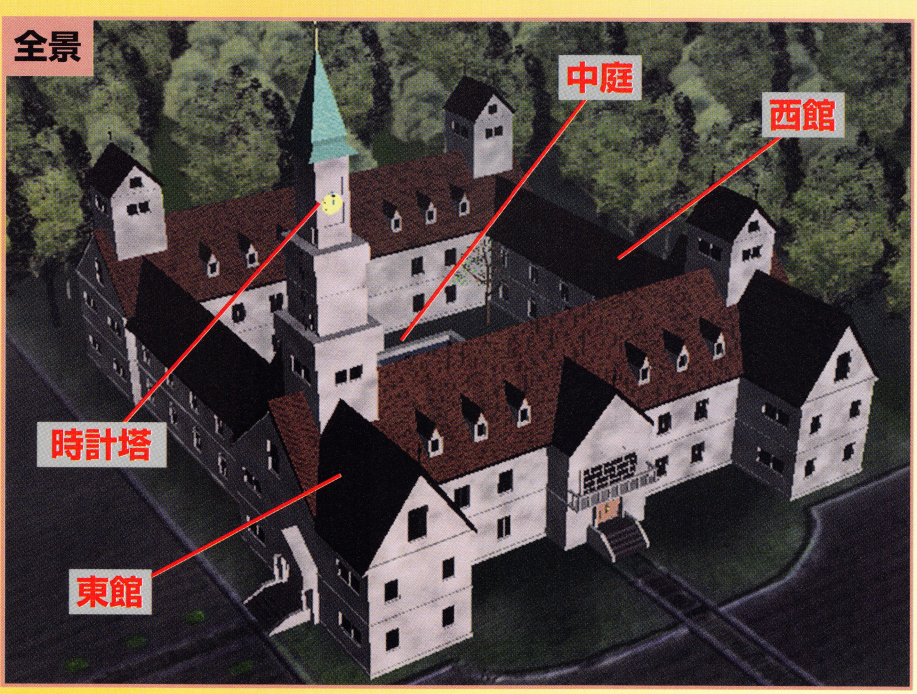





この章では、クロックタワー内部の構造、各部屋（MAP）の解説を行っている。各部屋の詳細な秘密を知りたければ、ここを覗いてみるといいだろう。

CLOCK TOWERの構造

北欧の山麓にたたずむクロックタワー。外観から見ると、内部は美しい回廊を成しているようだが、実際は不可思議な構造を形作っている。



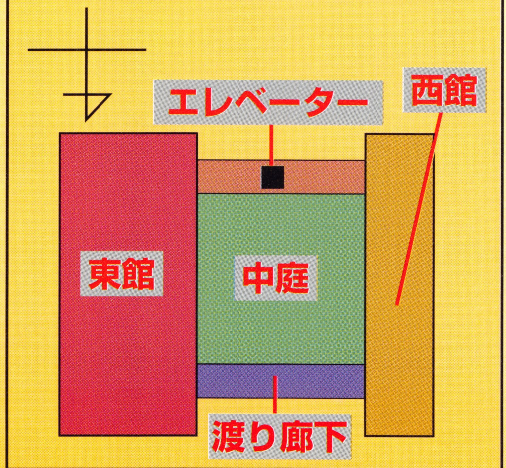
各マップのつながりについて

クロックタワーは不思議な構造になっており、普通の方法で平面図を作成すると、矛盾が生じてしまう。具体的に書くと、東館、西館、中庭をひとつの紙面に収めようとすると、中庭がどうしてもふたつに分かれてしまうのである。外観からは右図のようになるはずだが……。これは、クロックタワーの謎のひとつと言えよう。ひとつわかることは、ガレキの部屋は、実は渡り廊下の半分だったようだ。

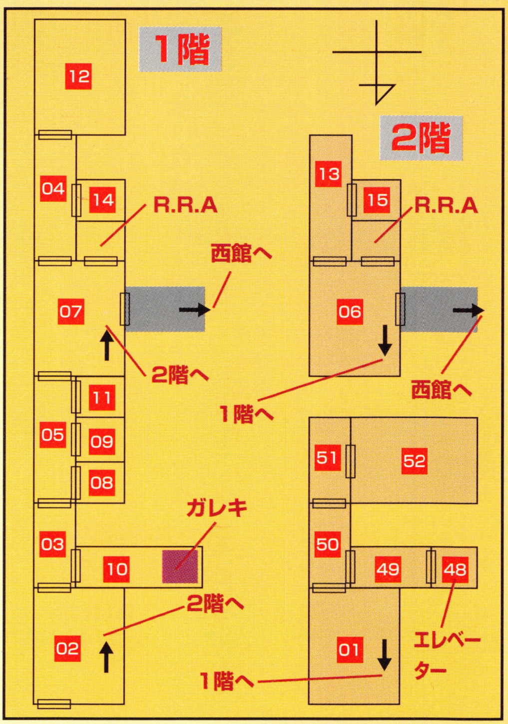
ランダムルームについて

このゲームは、プレイする度に配置の変わる部屋がある。その部屋を本書では“ランダムルーム（以下ＲＲ）”と呼ぶことにする。ＲＲは3つのグループに分かれており、そのグループ内でのみ部屋の入れ替わりが起こる。詳しくはP.15、16の平面図を参照にしてもらいたい。平面図ではＲＲをA、B、Cのグループに分けて掲載してある。どこがＲＲか、覚えておけば、戸惑うことも少なくなるだろう。

真上から見た図



東館

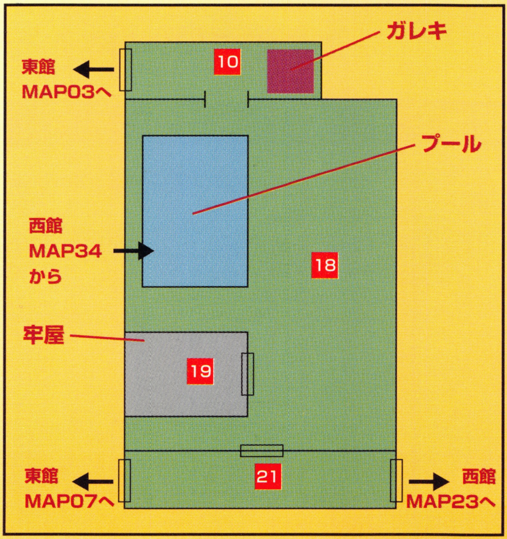


マップの名称

01……玄関広間2階
02……玄関広間1階
03……東館南側廊下1階
04……東館北側廊下
05……東館中央廊下
06……東館大広間2階
07……東館大広間1階
08……居間
09……東館寝室
10……ガレキの部屋・1
11……東館シャワー室
12……納屋
13……東館奥廊下
14……キッチン
15……東館物置
48……エレベーター
49……エレベーター入口
50……東館南側廊下2階
51……時計塔入口
52……時計塔下

(R.R.A)
ランダムルームA
MAP16　秘密の部屋・1
MAP17　秘密の部屋・2
が毎回ランダムで入れ替わる

中庭

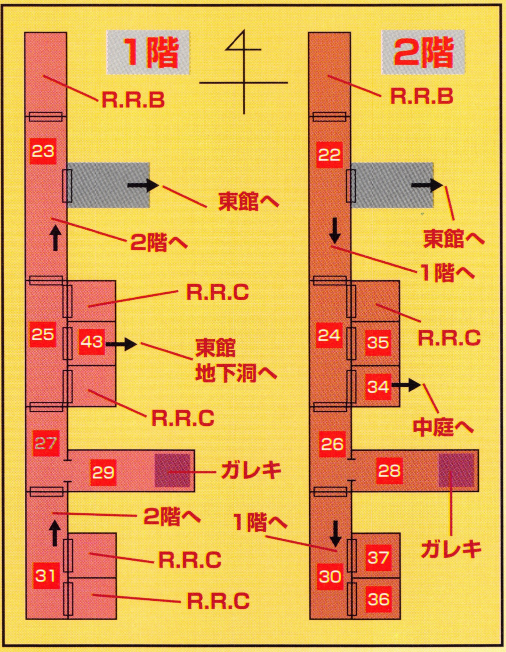


マップの名称

10……ガレキの部屋・1
18……中庭
19……中庭の小屋
21……渡り廊下1階

(記号の説明 ▭……扉 ⊣ ⊢……穴)

西館



マップの名称

22……西館大広間2階
23……西館大広間1階
24……西館中央廊下2階
25……西館中央廊下1階
26……西館南側廊下2階
27……西館南側廊下1階
28……ガレキの部屋・2
29……ガレキの部屋・3
30……像の並ぶ廊下2階
31……像の並ぶ廊下1階
34……書斎
35……子供部屋
36……西館物置
37……隠し部屋
43……儀式の部屋

(R.R.B)
ランダムルームB

MAP32 コレクションルーム
MAP33 ドレスルーム

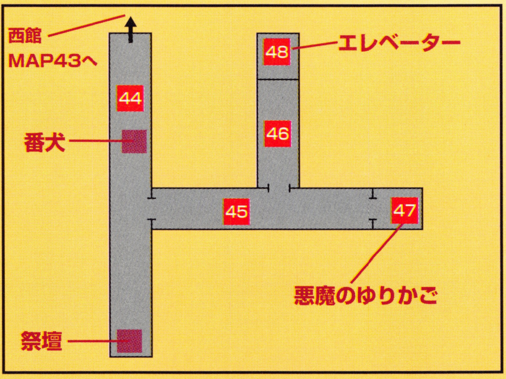
が毎回ランダムで入れ替わる

(R.R.C)
ランダムルームC

MAP38　ピアノルーム	MAP39　生け贄の部屋	MAP40　書庫
MAP41　寝室	MAP42　シャワー室	

が毎回ランダムで入れ替わる

東館地下洞



マップの名称

44……洞窟・1
45……洞窟・2
46……洞窟・3
47……悪魔のゆりかご
48……エレベーター

(記号の説明 ▭……扉 ⊣ ⊢………穴)

部屋解説の見方



❶マップナンバー

MAPの通し番号。各MAPのつながりはこの通し番号を使用している。

❷階層

そのMAPが東館にあるのか西館にあるのか、何階にあるのかを表示。

❸逃走状態でのシザーマン侵入の有無

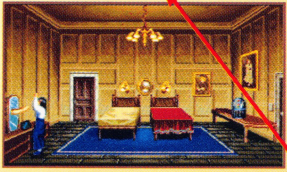
逃走状態時に、そのMAPにシザーマンが侵入してくるか、否か。始めからいる場合も“有”と表示。イベントがらみは除く。

❹部屋全体図

❺引き出しポイント

主にクリックポイントとイベントを引きだしてある。各項目の意味は右記の通り。

ガレキの山
CLICK P.
[とがった石] 入手



▶ MAP 02　上り階段へ

そのポイントで移動できるマップ

●ポイントの名称

●ポイントの種類

このポイントがどのような意味を持ったポイントなのかの表示。その種類は以下の3つ。

CLICK P.

“クリックポイント”。クリックポイントを表わす。ただし条件を満たさないとポイントが発生しないものもある。

EVENT

“イベント”。近づいたり、そのMAPに入ったりするとイベントが発生するもの。イベントの対象から引き出してある。

CLICK P./EVENT

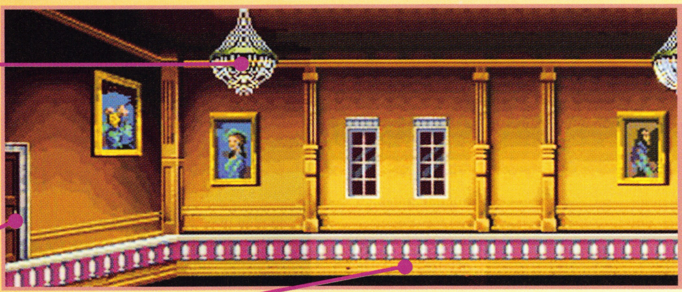
“クリックポイント／イベント”。クリックするとイベントが発生する場合のあるポイント。条件により発生しない場合もある。

●ポイントの特徴

アイテムを入手できたり、アイテムを使用する箇所だったり、シザーマンが出現する場所だったり、重要なポイントはこのように見出しをつけた。これがふたつ表記されている場合もある。

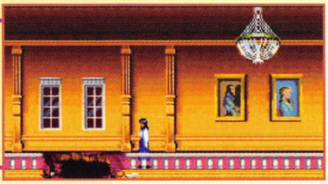
MAP 01 東館2F
玄関広間2階

左のドアは物語のクライマックス、時計塔へ通じているドアだが、そこに行くことはままならない。



●シャンデリア
EVENT
逃走状態のとき真下（１階）を通ると、このシャンデリアが落下する。実害はない演出。

●ドア
CLICK P.
▷MAP 50　右へ



●崩れる床
EVENT
テラスを通ろうとすると目の前で床が崩れ落ちる。通過できなくなるが実害はない。

MAP 02 東館1F
玄関広間1階

戻ってこないメアリー先生、消えた友人たち……ゲームはここから始まる。



●スイッチ
CLICK P.
ＭＡＰ01と02の照明スイッチ。オン／オフを交互に切り替えられる。

MAP 03 右へ

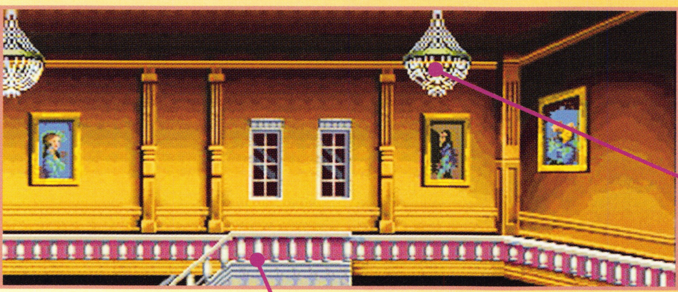
●ローラ
CLICK P.
予想以上に広い屋敷に圧倒され、少し不安げなローラだが……

●ロッテ
CLICK P.
初めて訪れる場所に、少し警戒心を表わすロッテだが……

●机
CLICK P.

●アン
CLICK P.
なお、友人全員に話しかけないと、隣のマップには移動できない。

シザーマン侵入
無し

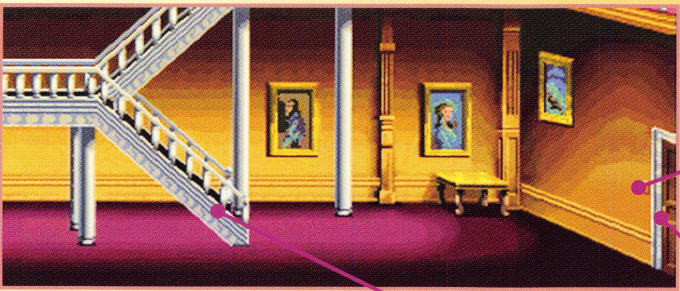


●シャンデリア
EVENT
逃走状態のとき真下(1階)を通ると、シャンデリアが落下してくる。実害はない。



●下り階段
CLICK P.
▶MAP 02　上り階段へ

シザーマン侵入
無し



●スイッチ
CLICK P.
MAP01と02の照明スイッチ。左端のスイッチと同じ効果。



●上り階段
CLICK P.
▶MAP 01　下り階段へ

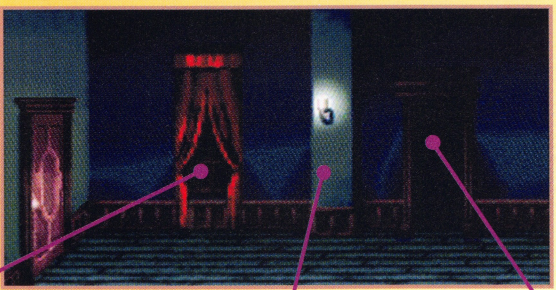
●ドア
EVENT
屋敷の入り口、玄関の扉だが、物語が終わるまでここが開くことはない。

MAP 03　東館1F
東館南側廊下1階

シザーマン侵入
無し

明るい玄関広間と比べると、ものすごく暗く不安感を煽られる場所だ。そして悲鳴が彼女を襲う。

MAP 05
右へ



MAP 02
左へ

●窓
CLICK P./EVENT
しばらく待っていると、突風が吹き込んでくる演出が見られる。



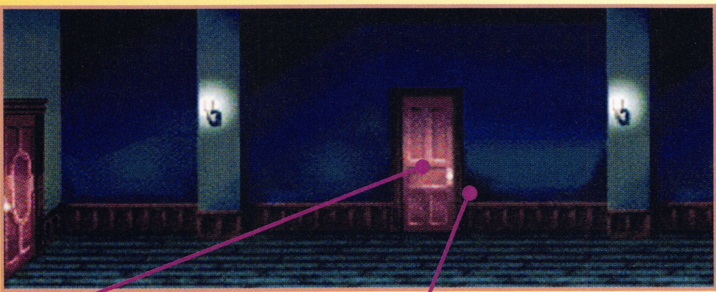
●悲鳴
EVENT
先生の様子を見に玄関広間を離れたジェニファーは、友人たちの悲鳴を聞く。

●入り口
CLICK P.
▶MAP 10　右へ

MAP 05　東館1F
東館中央廊下

ひたすら長い廊下。逃走状態のときはドア.2から出たとき以外、シザーマンがうろついている。

MAP 07
右へ



●ドア.1
CLICK P.
▶MAP 11　右へ

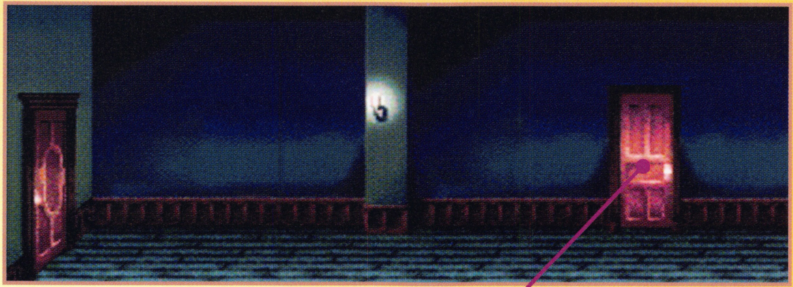
●物音
EVENT
まだ友人をひとりも発見していない場合、ドアの向こうから物音がするのを聞く。

MAP 04　東館1F

東館北側廊下

シザーマン侵入
無し

東館大広間から納屋とキッチンへつながる廊下。イベントは発生しない。

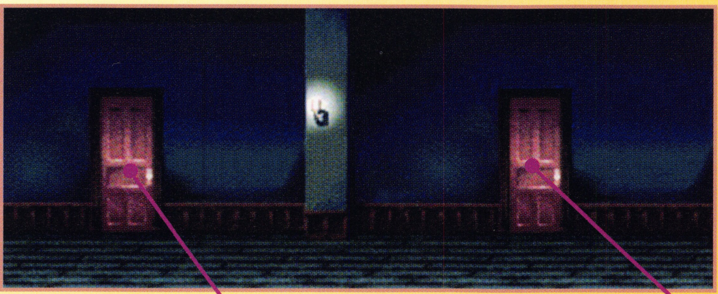


MAP 12
右へ

●ドア
CLICK P.
▶MAP 14　右へ

MAP 07
左へ

シザーマン侵入
有り



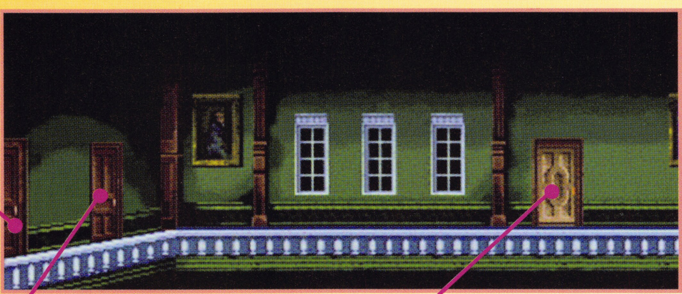
MAP 03
左へ

●ドア.2
CLICK P.
▶MAP 09　右へ

●ドア.3
CLICK P.
▶MAP 08　左へ

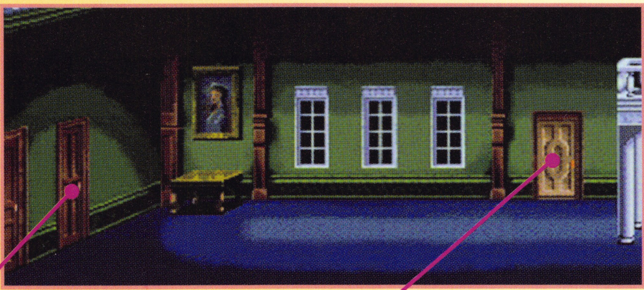
MAP 06　東館2F
東館大広間2階

西館へつながる渡り廊下はドア.3へ。ドア.2の中は、ゲームスタートするたびにランダムで入れ替わる。

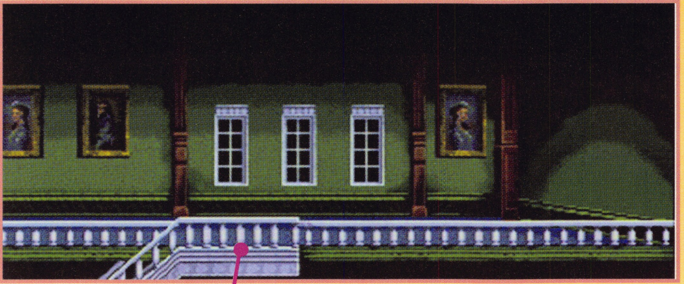


MAP 07　東館1F
東館大広間1階

電話の呼びだし音が不気味に鳴り続けるMAP。ドア.1の奥の部屋は、ゲームスタート時にランダムで決定されている。



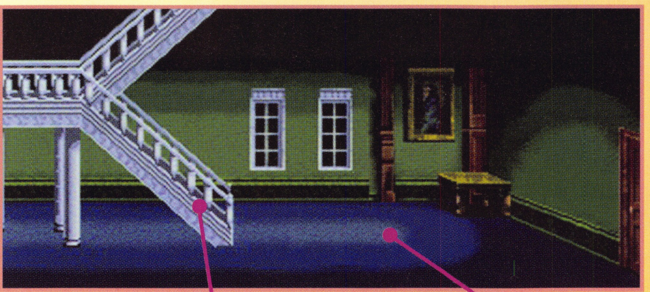
シザーマン侵入
無し





●下り階段
CLICK P.
▶MAP 07　上り階段へ

シザーマン侵入
無し



▶MAP 05
左へ

●上り階段
CLICK P.
▶MAP 06　下り階段へ

●シザーマン
EVENT
まだ友人をひとりも発見していない場合、天井からシザーマンがアンを押し潰すように飛び降りてきて、ジェニファーに襲いかかる。



MAP 08　東館1F

居間

シザーマン侵入
有り

初めて訪れる部屋らしい部屋だ。
初めは部屋の電気が消えているので、まずは電灯のスイッチを探そう。
この部屋ですることは、「西館の鍵」があるかどうか確かめることだ。

●小箱
CLICK P.
[西館の鍵] 入手
ランダムで「西館の鍵」が入っていることがある。ここで入手できない場合はMAP 13で入手できる。

●絵画
CLICK P./EVENT
小箱又はタンスを調べると、絵から血が流れ出す。何もせずにしばらく待っていても発生する演出。



●スイッチ
CLICK P.
部屋の電灯のスイッチ。オン／オフを交互に切り替えられる。

●ドア
CLICK P.
▶MAP 09　ドアへ



●窓
CLICK P.

MAP 05
ドア.3へ

●タンス
CLICK P.

●ソファー
CLICK P.

●机
CLICK P.

●ソファー
CLICK P.

●テレビ
CLICK P./EVENT
小箱又はタンスを調べると、勝手にテレビのスイッチが入り不気味な映像が流れ出す。絵画の演出が先に発生した場合は、何も起こらない。



MAP 09 東館1F 東館寝室

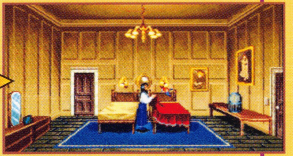
シザーマン侵入
有り

生活感のある寝室。しかしふたつあるベッドに、ひとつしかシーツがかかっていない。
鏡台があるということは女の人が住んでいるということか。
ここの住人は独り暮らしなのか、しかしバロウズは男性ではないのか……

●鳥カゴ
CLICK P./EVENT

中のオウムが飛び出し、ジェニファーに襲いかかる。放っておくと体力を消耗し殺される。





●写真
CLICK P.

赤ん坊らしきものの写った、不気味な写真を見ることができる。

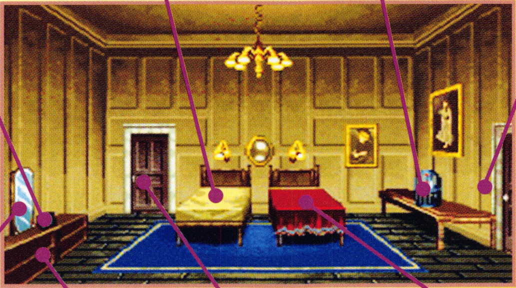


●ベッド
CLICK P./EVENT

逃走状態のとき、下に隠れられる。しかしオウムを退治していないと、見つかってしまう。

●スイッチ
CLICK P.

部屋の電灯のスイッチ。オン／オフを交互に切り替えられる。



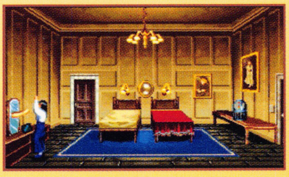
MAP 05
ドア.2へ

●ドア
CLICK P.

MAP 08　ドアへ

●鏡
CLICK P./EVENT

2回調べると、中から手が出てきて、首を絞められパニック状態になる。鏡が割れてしまう場合もある。



●鏡台
CLICK P.

[香水] 入手

引き出しからメアリー先生と同じ匂いの「香水」を発見できる。

●ベッド
CLICK P./EVENT

オウムを逃がしてしまった場合、このベッドのシーツを使って退治することができる。



MAP 10　東館1F
ガレキの部屋・1

シザーマン侵入
無し

異常に暗いので何か起きるのでは、と、不安になる。
しかし、通常状態では何も起きない。
中庭に抜けるための通り道的な場所だ。

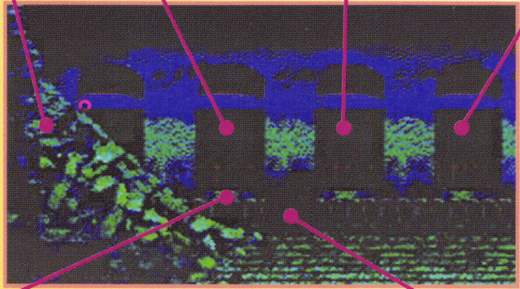
●ガレキの山
CLICK P.
[とがった石] 入手
山の頂付近にクリックポイントが存在し、「とがった石」を入手できる。



●窓
CLICK P.

●窓
CLICK P.

●窓
CLICK P.



MAP 03
入り口へ

●シザーマン
EVENT
[シザーマン] 出現場所
逃走状態のときにMAP03から部屋に入ると、ランダムでシザーマンの待ち伏せに会う。踊っている場合と落下してくる場合の2パターンが存在する。すぐに逃げれば実害はない。





●壁のヒビ
CLICK P.
[とがった石] 使用
今にも崩れそうな壁。「とがった石」を使用すれば、壁を叩き壊して中庭に出られる。

MAP 18　右へ

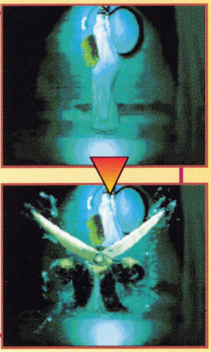


MAP 11 東館1F
東館シャワー室

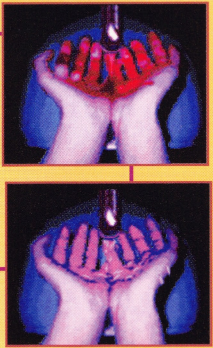
シザーマン侵入
有り

友人をひとりも発見していない場合、
この部屋は濃い蒸気が渦巻いていてただならぬ雰囲気である。
その不安感よりも好奇心が勝ってしまうあなたは、あのカーテンを開けてしまうだろう。

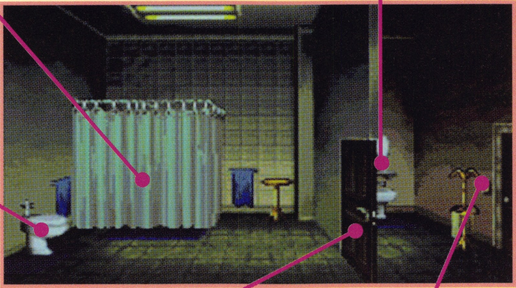
●カーテン
CLICK P./EVENT
[シザーマン] 出現場所
まだ友人をひとりも発見していない場合、浴槽に吊されたローラの遺体を発見する。突如その足元から激しい水飛沫とともにシザーマンが現われ、ジェニファーに襲いかかる。



●洗面台
CLICK P.
この部屋でローラを発見している場合、水道の蛇口をひねると血や蛆虫が出てくる。どちらが出るかはランダム。気持ち悪いが実害はない。



●便器
CLICK P.



MAP 05
ドア.1へ

●スイッチ
CLICK P.
部屋の電灯のスイッチ。ただし壊れているので反応しない。

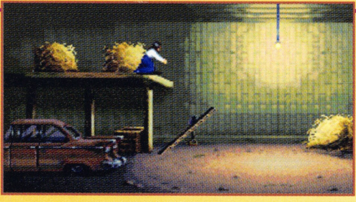
●中扉
EVENT
[シザーマン] 対処箇所
逃走状態のときにこの部屋に入ると、中扉に鍵を掛けシザーマンをやり過ごすことができる。ただしシザーマンに中扉を壊される場合もあり、このときは殺されてしまう。

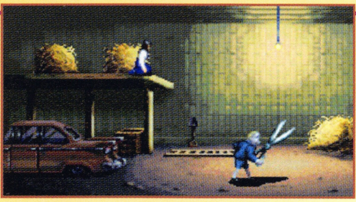


MAP 12 東館1F 納屋

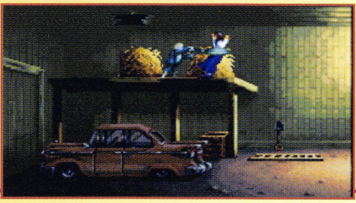
シザーマン侵入 有り

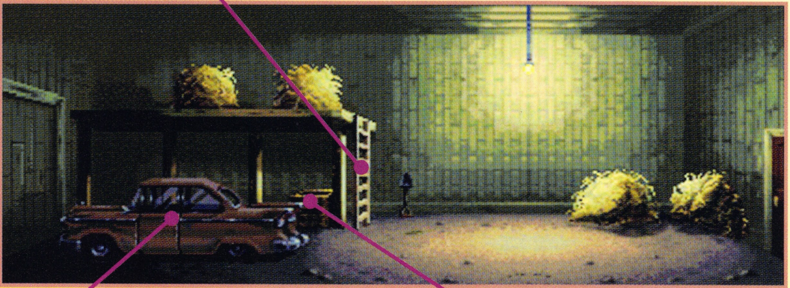
床が土に変わり外の空気を強く感じる。
ここは屋敷を建てた後、後付けに造られた場所のようだ。
車が置いてある。これに乗れば逃げられるかも……





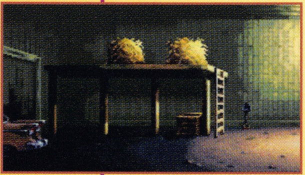
●梯子
CLICK P./EVENT
[シザーマン]対処箇所
逃走状態のとき、上へ上り梯子を落とすことで、シザーマンをやり過ごすことが可能。ただし、まれにやり過ごした後、不意にシザーマンが天井から襲ってきて殺されることがある。

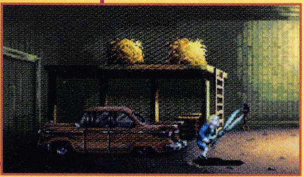




MAP 04 左へ

●車
CLICK P./EVENT
[エンジンキー]使用
[シザーマン]対処箇所
逃走状態のときは、車の中に隠れシザーマンをやり過ごすことが可能。また「エンジンキー」を使えば、車に乗ってこの屋敷から脱出することができる(エンディングへ)。その場合は3回ここをクリックすること。





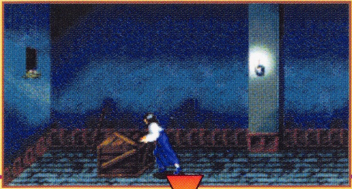
●木箱
CLICK P.
[エンジンキー]入手
上に「エンジンキー」が置いてある。これは車を動かすのに必要。

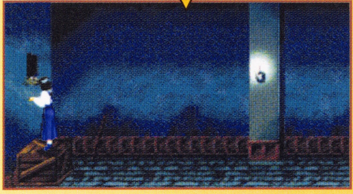
MAP 13 東館2F 東館奥廊下

シザーマン侵入 無し

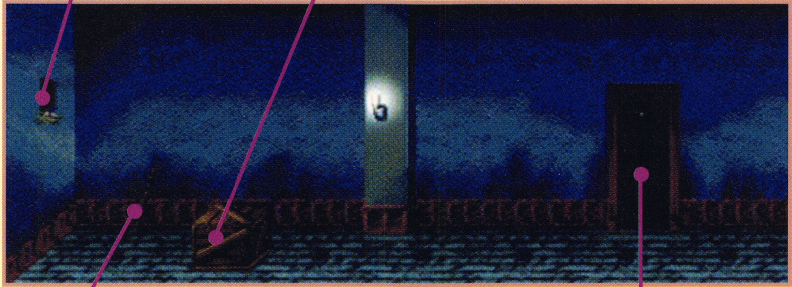
物置に通じている廊下。
廊下の突き当たりには箱やら棒やらが無造作に置かれている。
上を見ると、なにやら鳥の巣がある。何かあるかもしれない。

●木の箱
CLICK P./EVENT
［西館の鍵］入手
小窓を調べた後でクリックすると、箱を巣の真下まで動かし、それを踏み台にして巣の中を覗くことができる。中から「西館の鍵」を発見することがある。





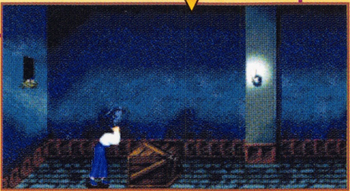
●小窓
CLICK P.
外の景色をうかがえる小窓。カラスが巣をつくっている。ジェニファーの背丈では巣の中を覗くことはできないが……



MAP 06 ドア.1へ

●木の棒
CLICK P./EVENT
小窓をクリックした後でクリックすると、巣を棒で突つくことが可能。このとき巣からカラスが怒って飛び出す。エンディングに影響が出る。





●入り口
CLICK P.
▶MAP15　右へ

MAP 14　東館1F
キッチン

シザーマン侵入
無し

これだけの屋敷ともなると、さすがに台所も広い。しかし冷蔵庫にはハムが入っているのみ。
しかも巨大な冷凍庫は機能しておらずゴキブリの巣窟と化している。
戸棚には、何やら飲み物が入っているが、これでは怖くて飲めないか？

●食料庫
CLICK P./EVENT
［金色の鍵］入手
［殺虫剤］使用

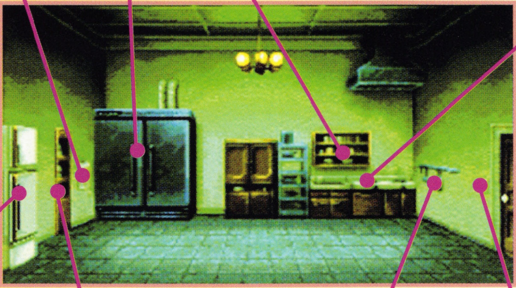
中はゴキブリの巣窟と化していて近づけない。「殺虫剤」を焚けばゴキブリを一網打尽にでき、「金色の鍵」を発見できる。



●カレンダー
CLICK P.
今日の日付に○が付いているカレンダー。どういうことなのか……

●食器棚
CLICK P.

●ガスコンロ
CLICK P.



▶MAP 04 ドアへ

●フライパン
CLICK P.

●冷蔵庫
CLICK P.
［ハム］入手
中には「ハム」がひとつ転がっているのみ。戸棚の飲み物を飲む前に必ずこの「ハム」を入手しておくこと。

●戸棚
CLICK P.
2回クリックすると中の飲み物を飲むことができる。体力が回復する場合と、気を失い中庭の小屋に飛ばされる場合の2種類がある。



▶MAP 19　牢屋 へ

●スイッチ
CLICK P.
部屋の電灯のスイッチ。オン／オフを交互に切り替えられる。

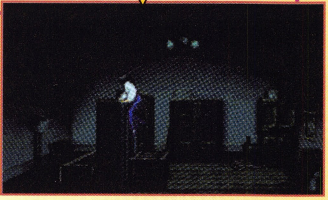
MAP 15 東館2F 東館物置

シザーマン侵入 有り

ごちゃごちゃと物が置かれている。まさに“物置”としか名乗れないような部屋だ。
ここではいろいろ重要なアイテムが手に入る。
電気が点かないので、目を凝らして捜索するしかない。

●戸棚
CLICK P.
部屋をふたつに分断している戸棚。奥の箱を調べるにはこれを乗り越えなくてはならないのだが……

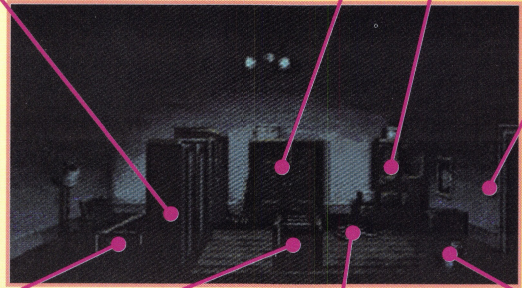




●戸棚
CLICK P.

●戸棚
CLICK P.

●スイッチ
CLICK P.
部屋の電灯のスイッチ。ただし壊れているので部屋の明りは点かない。

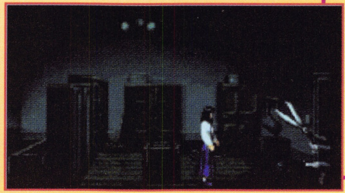


MAP 13 入り口へ

●箱
CLICK P.
[黒いローブ] 入手
[シザーマン] 対処箇所
中には「黒いローブ」が。ただしここにたどり着くには手前の戸棚を乗り越えなくてはならないのだが……。逃走状態時にクリックすると、パニック状態を経て、乗り越えられる。

●箱
CLICK P.
この箱を踏み台にして手前の戸棚を乗り越えれば、左奥の箱を覗くことができる。

●ロープ
CLICK P.
[ロープ] 入手
無造作に「ロープ」が落ちている。「ロープ」は西館物置でも発見できる。



●殺虫剤
CLICK P./EVENT
[殺虫剤] 入手
[シザーマン] 対処箇所
「殺虫剤」はキッチンのゴキブリを退治するのに必要。逃走状態のときにクリックすれば、シザーマンを撃退することも可能。ただし自分も急いで部屋から退避しないと、体力を消耗し、最後は窒息死してしまう。

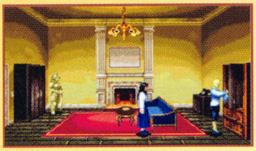
MAP 16　東館1F or 2F
秘密の部屋・1

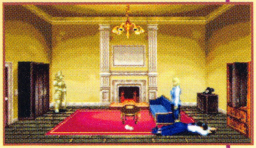
シザーマン侵入
無し

ヨロイの置物に飲み物とグラスの入った棚、ここは応接室なのだろうか。
部屋に入るとメアリー先生と会えることがある。会うとオートイベントが始まり、
勝手にＭＡＰ19に移動してしまうことがあるので、それを避けたい人は直前でセーブしておくといいだろう。

●メアリー先生
EVENT

部屋に入るとメアリー先生がいることがある。このときメアリー先生の情報を入手していない場合、睡眠薬入りの飲み物を飲まされ、中庭の小屋の牢屋に放り込まれる。情報を知っている場合は、ナイフを持って襲いかかってくる。





▶MAP 19　牢屋へ

●スイッチ
CLICK P.

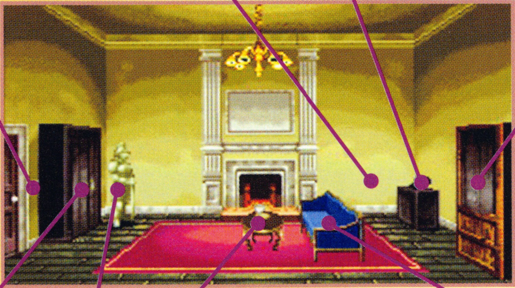
部屋の電灯のスイッチ。オン／オフを交互に切り替えられる。

●電話
CLICK P.

鳴りっぱなしの電話。不思議なことに電話線は切れている……

●食器棚
CLICK P.

メアリー先生が、飲み物を取り出す棚。その飲み物には何かが盛られているのだが……



MAP 06
ドア.2へ
or
MAP 07
ドア.1へ

●ソファー
CLICK P.

●机
CLICK P.
［銀色の鍵］入手

上に乗っているグラスの下に「銀色の鍵」を発見する。

●戸棚
CLICK P.
［黒いローブ］入手

東館物置で見つけていない場合、ここで「黒いローブ」を入手できる。

●ヨロイ
CLICK P./EVENT

調べると倒れてしまう。ローラをまだ発見していない場合は、ヨロイの中から息絶えたローラを発見できる。



MAP 17 東館1F or 2F
秘密の部屋・2

シザーマン侵入
無し

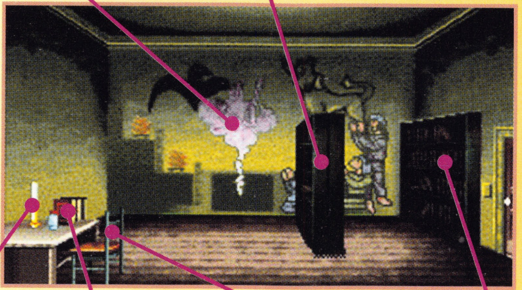
お香の匂いが鼻につく。何やら宗教的な部屋だ。整理された本棚には魔術書、宗教書が並ぶ。
一番に目につくのは奥の壁一面に描かれた壁画だ。
この部屋が一体何をするためのところなのか、今はまだ分からない。





●本棚
CLICK P.
のちのちに「杖」を入手する場合は、この本棚を倒して、壁画の全体像を確認することができる。

●壁画
CLICK P.
[杖] の情報入手
本棚が邪魔をして全体像が見えない。「杖」を使用するにはこの壁画の全体像を見ておく必要があるのだが……



MAP 06
ドア.2へ
or
MAP 07
ドア.1へ

●燭台
CLICK P.

●ノート
CLICK P.
[時計塔の情報] 入手
ノートには、謎のメッセージが記されている。エンディングに影響する情報。

●椅子
CLICK P.

●本棚
CLICK P.
[小さな像] の情報入手
紙切れが挟まっている場合がある。その紙切れには「小さな像」を入手するためのヒントが書かれている。

MAP 18
中庭

あまり手入れのされていない中庭。大きなプールが目に付く。水は張られているようだが。



MAP 21
ドアへ

木箱
CLICK P.

扉のつっかえになっている。これを退かせば、渡り廊下に出られる。



扉
CLICK P.

▶MAP 19　右へ

MAP 19
中庭の小屋

後で増設されたらしき、木造の小屋。中にある場違いな牢屋が何かを物語っている。

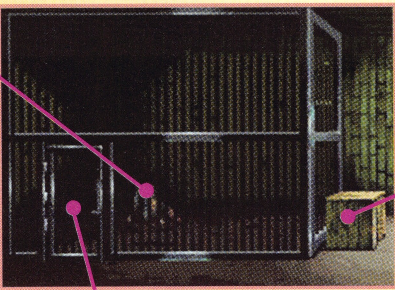
バロウズ
CLICK P./EVENT

[ハム] 使用

みすぼらしい男がうずくまっている。この男が屋敷の主（だった）バロウズ本人である。彼は大変飢えており、「ハム」を持たずに牢に入れられた場合、喰い殺されてしまう。「ハム」を彼に与えたあと、「銅色の鍵」を持っていない場合は、ロッテが現われ、牢から出してもらえる。が、ロッテはすぐにメアリー先生に殺されてしまう。なお、父親の亡骸を先に発見している場合は、彼を見ることはない。







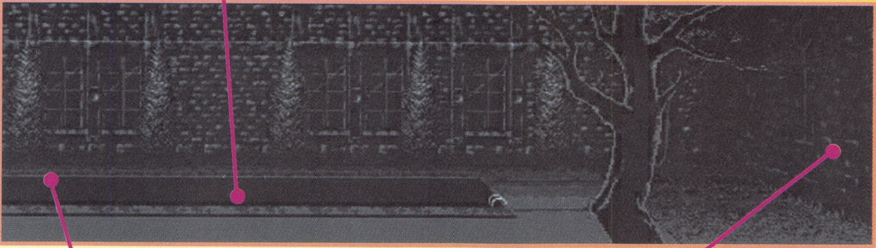
鉄の扉
CLICK P.

[銅色の鍵] 使用

「銅色の鍵」を持っている場合は、ロッテは現われない。

シザーマン侵入
無し

プール
EVENT
西館の書斎の窓から飛び降りると、ここに落ちてくる。



アン
EVENT
まだ友人をひとりも発見していない場合、プールで溺れているアンを発見する。アンが沈んでしまったその直後、シザーマンがプールから躍り出て、ジェニファーにおそいかかる。

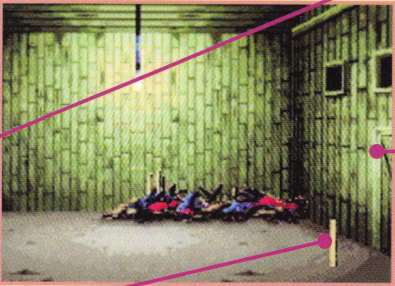


壁のヒビ
CLICK P.
[とがった石] 使用
ここで「とがった石」を使えば、ガレキの部屋に出られる。

MAP 10
壁のヒビへ

シザーマン侵入
無し

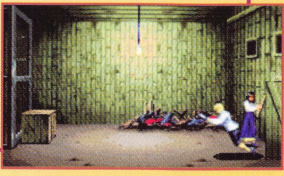
木箱
CLICK P./EVENT
メアリー先生に襲われているとき、この中に隠れられるが、簡単に見つかってしまい射殺されてしまう。



MAP 18
扉へ

扉
EVENT
メアリー先生に襲われているときにそのまま外に出ようとすると、メアリー先生と鉢合せになり、撃ち殺される。

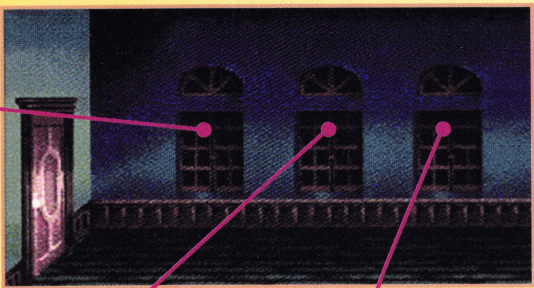
木の棒
CLICK P./EVENT
メアリー先生に襲われているとき、この木の棒で殴って逃げられる。





MAP 20
渡り廊下2階

東館と西館をつなぐ廊下。右側の窓にはクリックポイントが現われない。



●窓
CLICK P.
友人をローラのみを発見している場合、窓の外から悲鳴が聞こえてくる。ここで窓をクリックすると、アンが書斎の窓を突き破り墜落していくのを見る。





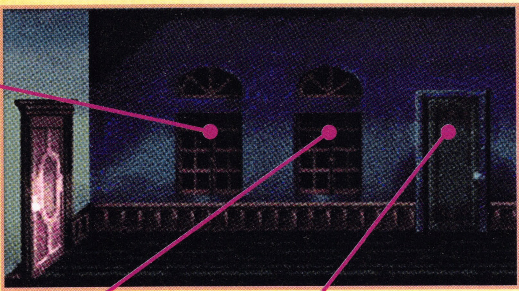
MAP 06
ドア.3へ

●窓
CLICK P.

●窓
CLICK P.

MAP 21
渡り廊下1階

東館と西館をつなぐ廊下。中庭の入り口もあるが、何かがつっかえていて開かないようだ。



●窓
CLICK P.
MAP20と同様、ローラしか発見していない場合、悲鳴が聞こえてくる。この時窓を見ないで通り過ぎても、アンは死んだことになってしまう。

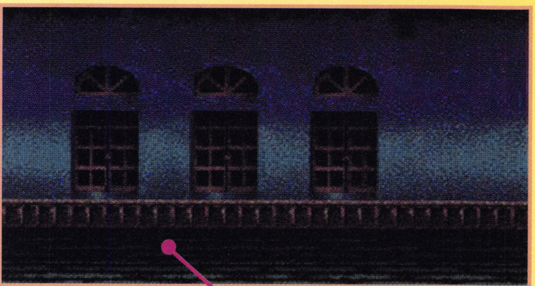
MAP 07
ドア.2へ



●窓
CLICK P.

●鉄の扉
CLICK P.
中庭に繋がる扉。中庭側でつっかえている木箱を取り除かなければ開かない。
▶MAP 18　左へ

シザーマン侵入
無し

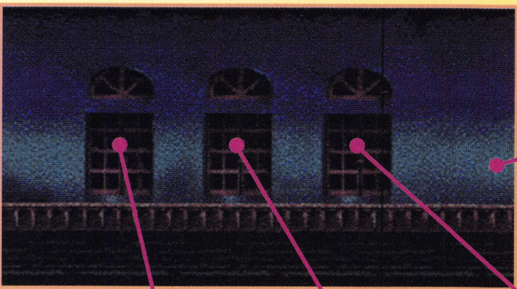


MAP 22
ドアへ

●崩れる床
EVENT
逃走状態時にここを通過すると、床が崩落しパニック状態になる。



シザーマン侵入
有り



●ドア
[西館の鍵] 使用
見えないが、ここには扉があり、「西館の鍵」を持っていないと通れない。



MAP 23
ドアへ

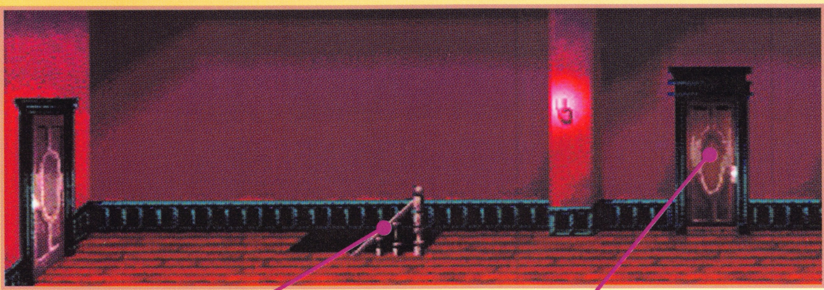
●窓
CLICK P.

●窓
CLICK P.

●窓
CLICK P.

MAP 22　西館2F
西館大広間2階

西館の照明は赤い。そして東館とは明らかに違う"感"を感じるだろう。



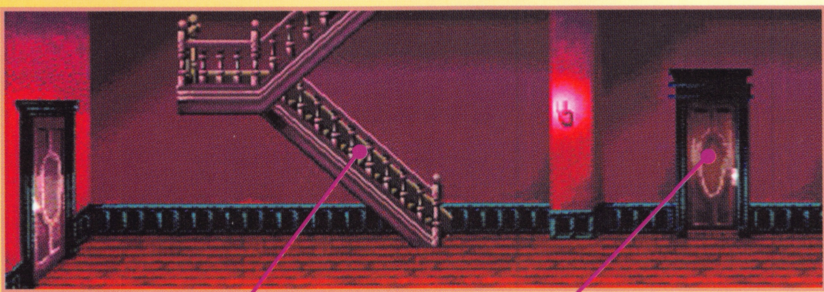
MAP 32
右へ
or
MAP 33
右へ

●下り階段
CLICK P.
▶MAP 23　上り階段へ

●ドア
CLICK P.
▶MAP 20　右へ

MAP 23　西館1F
西館大広間1階

西館の最初のMAP。中央のドアは東館へ通じている。左はランダムルーム、右は長い廊下が続いている。

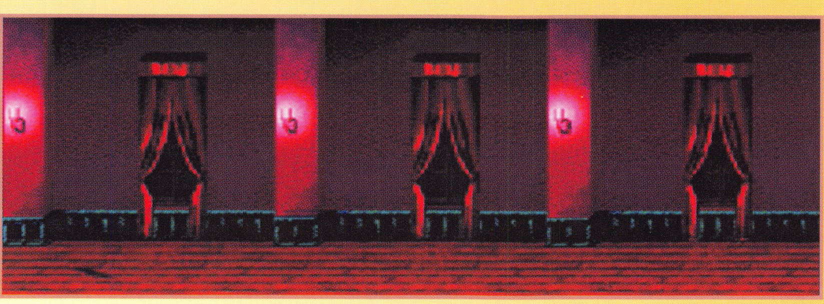


MAP 32
右へ
or
MAP 33
右へ

●上り階段
CLICK P.
▶MAP 22　下り階段へ

●ドア
CLICK P.
▶MAP 21　右へ

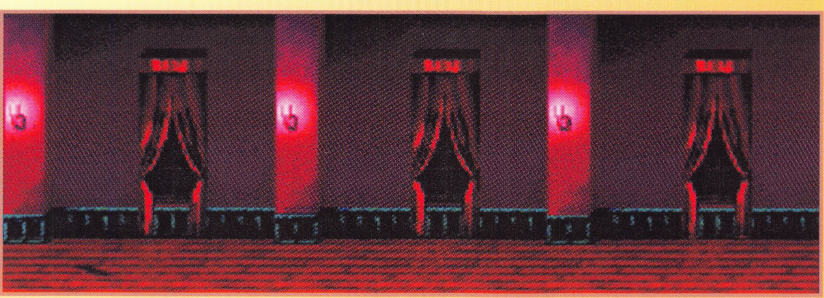
シザーマン侵入
無し



MAP 24
左へ



シザーマン侵入
無し

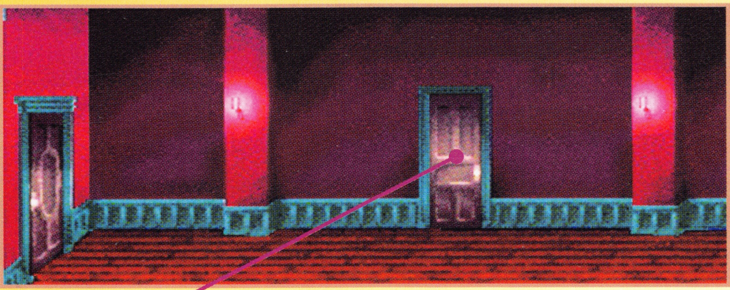


MAP 25
左へ

MAP 24 西館2F
西館中央廊下2階

長い廊下。逃走状態のときはドア.2から出たとき以外、シザーマンが侵入していることがある。

MAP 22
右へ



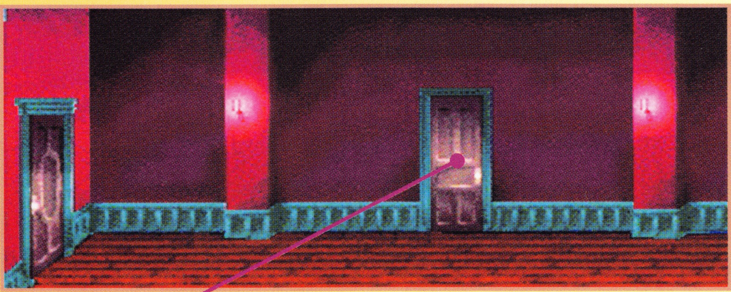
●ドア.1
CLICK P.

▶MAP 38 右へ or
MAP 39 右へ or
MAP 40 右へ or
MAP 41 右へ or
MAP 42 右へ

MAP 25 西館1F
西館1階中央廊下

長い廊下。MAP24と見た目はまるで同じだ。逃走状態時はドア.2から出たとき以外、シザーマンがいることがある。

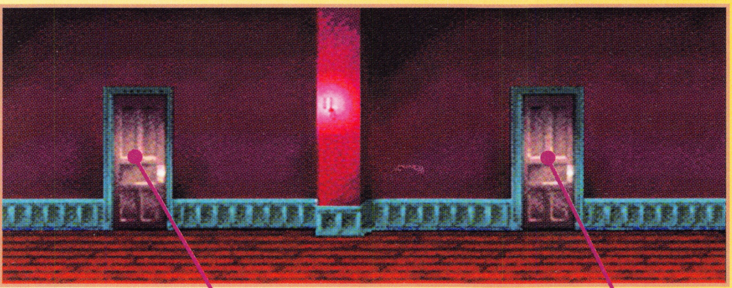
MAP 23
右へ



●ドア.1
CLICK P.

▶MAP 38 右へ or
MAP 39 右へ or
MAP 40 右へ or
MAP 41 右へ or
MAP 42 右へ

シザーマン侵入
有り

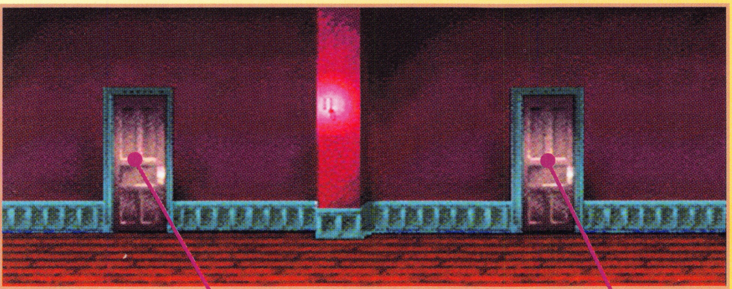


▶ MAP 26
左へ

●ドア.2
CLICK P.
▶ MAP 35　右へ

●ドア.3
CLICK P.
▶ MAP 34　左へ

シザーマン侵入
有り



▶ MAP 27
左へ

●ドア.2
CLICK P.
[西館の鍵] 使用
▶ MAP 43　右へ

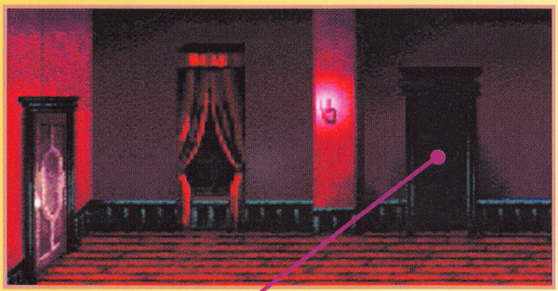
ドアには鍵が掛かっている。「儀式の鍵」で開けることができる。

●ドア.3
CLICK P.
▶ MAP 38　右へ　or
MAP 39　右へ　or
MAP 40　右へ　or
MAP 41　右へ　or
MAP 42　右へ

MAP 26 西館2F
西館南側廊下2階

シザーマン侵入
無し

ガレキの部屋・2と、ふたつの長い廊下を結ぶ廊下。ほかは特に何もない。



MAP 24
右へ

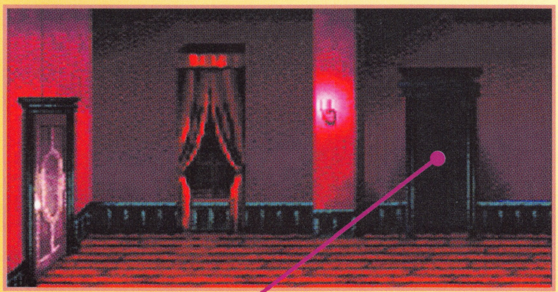
●入り口
CLICK P.
▷MAP 28　右へ

MAP 30
左へ

MAP 27 西館1F
西館南側廊下1階

シザーマン侵入
無し

ガレキの部屋・3と、ふたつの長い廊下を結ぶ廊下。東館のＭＡＰ03と同じ形だが、こちらは窓を調べられない。



MAP 25
右へ

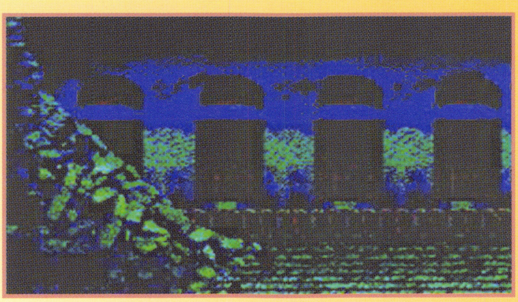
●入り口
CLICK P.
▷MAP 29　右へ

MAP 31
左へ

MAP 28 西館2F ガレキの部屋・2

シザーマン侵入 無し

ガレキの山があるだけで、クリックポイントもイベントも何もないマップ。その分、安心はできるが……



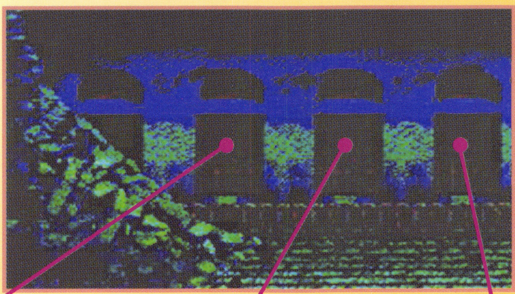
MAP 26 入り口へ



MAP 29 西館1F ガレキの部屋・3

シザーマン侵入 無し

窓からは中庭が見えるだけで、何も起こらない。逃走状態のときなどは、体力回復するために利用できるだろう。



MAP 27 入り口へ

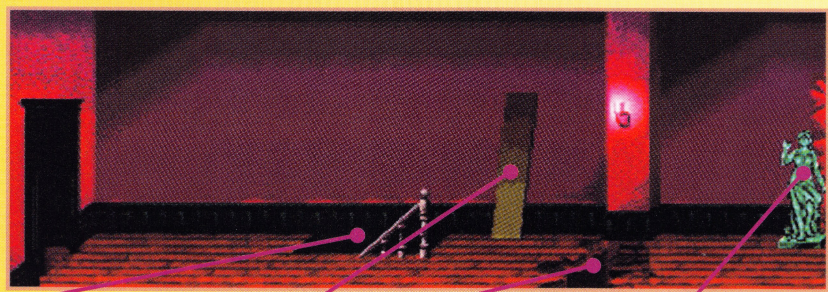
●窓 CLICK P.

●窓 CLICK P.

●窓 CLICK P.

MAP 30 西館2F
像の並ぶ廊下2階

まるで手入れされていない場所だ。床には穴が開き、壁は、何か荒療治がなされている。



MAP 26
右へ

●下り階段
CLICK P.
▷MAP 31
上り階段へ

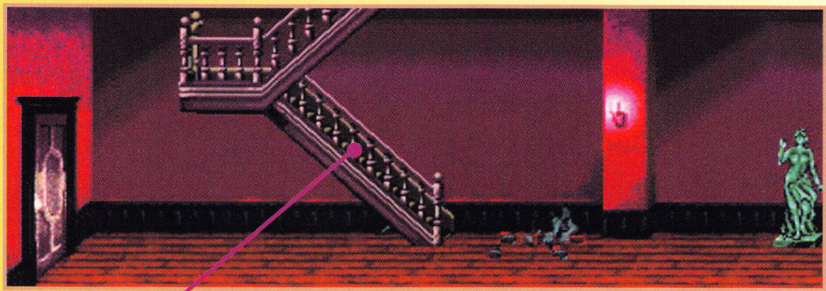
●木の板
CLICK P.
床の穴の上に置いて、行き来できるようにする。一度穴を調べた後でクリック。

●床の割れ目
CLICK P./EVENT
[シザーマン] 対処箇所
逃走状態時、ここでシザーマンを撃退できる。(詳細はP74)

●像
CLICK P.
[ロープ] 使用
穴を飛び越えて渡った場合、ここにロープを結び、一階に降りられる。

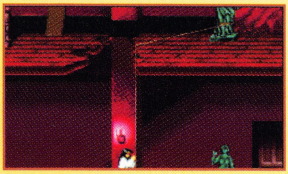
MAP 31 西館1F
像の並ぶ廊下1階

整然と女性の像が並ぶ廊下。ふたつあるドアはゲームプレイする度に中が変わるランダムルーム。

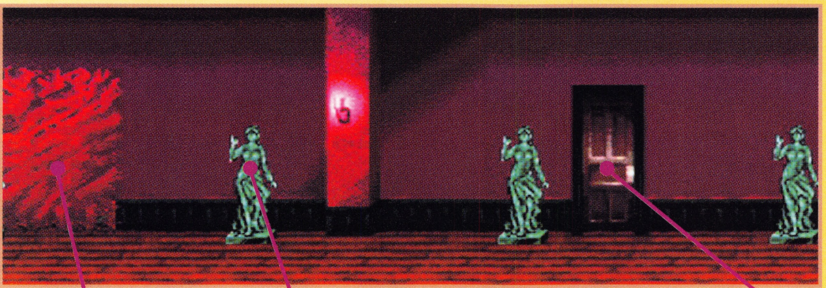


MAP 27
右へ

●上り階段
CLICK P.
▷MAP 30 下り階段へ



シザーマン侵入
有り



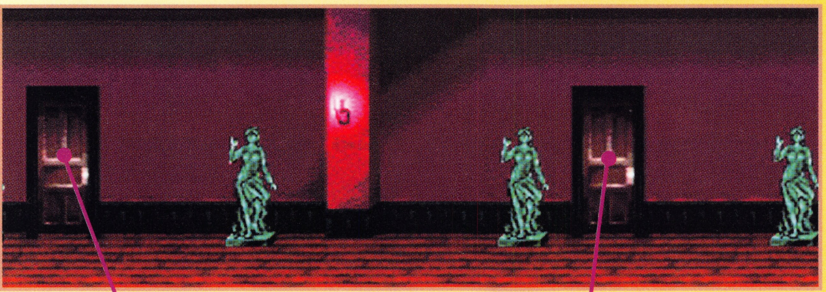
●色の違う壁
CLICK P.

●像
CLICK P.
[小さな像] 入手
「小さな像」の情報を得ていれば、ここで発見できる。



●ドア
CLICK P.
▶MAP 36　左へ

シザーマン侵入
無し



●ドア
CLICK P.
▶MAP 38　右へ　or
MAP 39　右へ　or
MAP 40　右へ　or
MAP 41　右へ　or
MAP 42　右へ

●ドア
CLICK P.
▶MAP 38　右へ　or
MAP 39　右へ　or
MAP 40　右へ　or
MAP 41　右へ　or
MAP 42　右へ

MAP 32 西館1F or 2F
コレクションルーム

シザーマン侵入
有り

動物の脳や内臓の標本が陳列されている部屋。
上には剥製もある。
それにしてもこれだけの数、何かの研究用なのだろうか。

●ロッカー
CLICK P./EVENT
干からびたミイラが押し込まれている。ロッカーを開けるとミイラは目を見開きジェニファーに襲いかかる。





●スイッチ
CLICK P.
部屋の電灯のスイッチ。オン／オフを交互に切り替えられる。



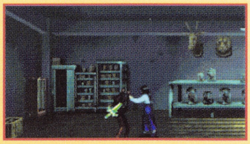
MAP 22
左へ
or
MAP 23
左へ

●木の箱
CLICK P.
[青銅の短剣] 入手
ガラクタの箱。電灯をオフにしておくと、その中でひとつだけ鈍く光る「青銅の短剣」を発見できる。

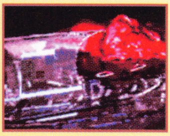


●ミイラ
CLICK P.
[青銅の短剣] 使用
[巣ばこの鍵] 入手
ロッカーから飛び出すミイラは「青銅の短剣」で切りつけると退治できる。退治するとミイラの持っている「巣ばこの鍵」を入手できる。





●標本
CLICK P.
調べると棚から落ちて、中の標本が飛び散る。実害はない。



MAP 33 西館1F or 2F
ドレスルーム

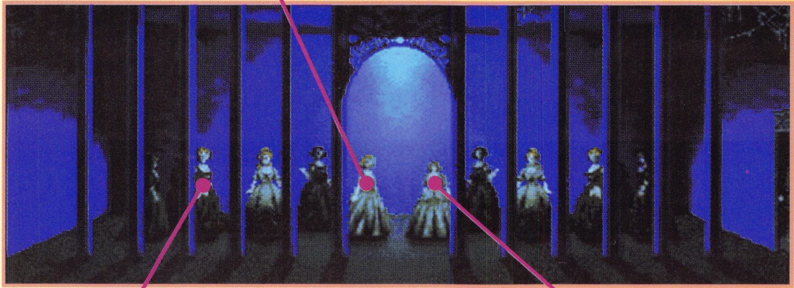
シザーマン侵入
有り

きらびやかなドレスを身に着けたマネキンが、舞台のワンシーンのように並ぶ。
しかしドレスには埃がかぶっており、歩けば床が軋み嗚咽をもらす。
これだけの"人"数と反比例するかのように、この部屋は静かすぎる……

●マネキン
CLICK P./EVENT
左のマネキンの裏には、ランダムでシザーマンが隠れていることがある。体力がレッドのときは調べないように。







MAP 22 左へ
or
MAP 23 左へ

●マネキン
EVENT
ここを通ると、床が軋んでマネキンが揺れる演出が見られる。



●マネキン
CLICK P./EVENT
右のマネキンを調べると、マネキンの首が取れてしまう。



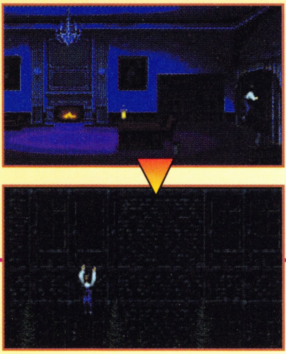
MAP 34 西館2F
書斎

シザーマン侵入
無し

難しい本が並ぶ本棚と、大きく重そうな机。
暖炉に火がついているところから見ると、つい先程まで人がいたのだろうか。
それにしては、電灯が点かない。使われていない部屋のようだが……

●ドア
CLICK P.
▶MAP 35　ドアへ

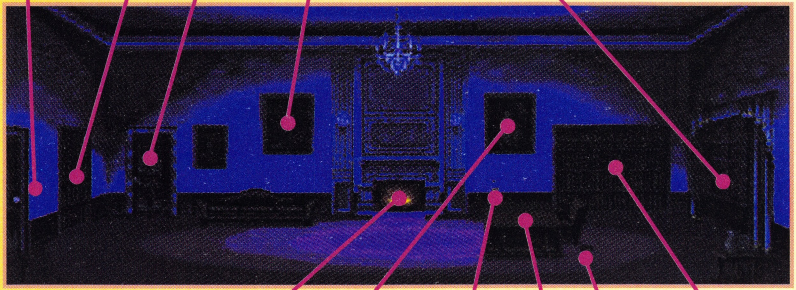
●窓
CLICK P.
逃走状態のときで、渡り廊下でアンが墜落するのを見ている場合、この窓は割れており、窓から中庭に飛び降りて逃げることができる。
▶MAP 18　プールへ



●スイッチ
CLICK P.
部屋の電灯のスイッチ。ただし壊れているらしく、反応はない。

●本棚
CLICK P.

●絵画
CLICK P.



MAP 24
ドア.3へ

●絵画
CLICK P.

●本棚
CLICK P.

●暖炉
CLICK P.

●ゴミ箱
CLICK P.

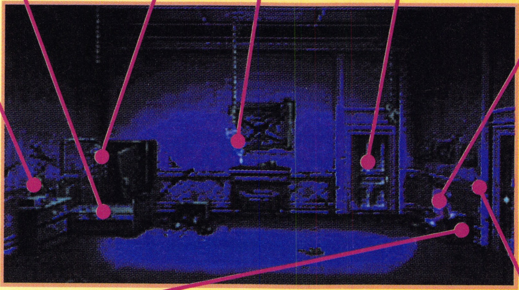
●ランタン
CLICK P.
[ランタン] 入手
渡り廊下でアンが墜落するのを見ている場合、机の上に「ランタン」を発見できる。

●机
CLICK P.

MAP 35 西館2F
子供部屋

シザーマン侵入
有り

荒れ放題に荒れ、廃虚のような部屋だが、よく見ると子供部屋のようである。
あのシザーマンの部屋なのか、彼の双子の兄の部屋なのか。
しかし…………誰かに見られているような気がする。



●フランス人形
CLICK P./EVENT
天井から逆さに吊されている。木箱を調べると、ジェニファーに襲いかかってくることがある。

●ピエロ人形
CLICK P./EVENT
子供サイズの大きな人形。フランス人形同様、木箱を調べると、ジェニファーに襲いかかってくることがある。

●レコードプレイヤー
CLICK P.

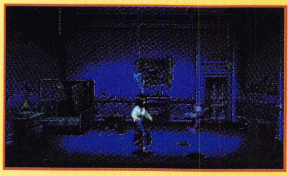
●おもちゃ
CLICK P.

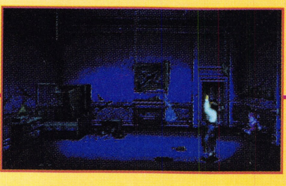
●ドア
CLICK P.
▶MAP 34 ドア へ

●子供用ベッド
CLICK P.

▶MAP 24 ドア .2 へ

●木箱
CLICK P.
［儀式の鍵］入手
木箱の上には「儀式の鍵」が置いてある。鍵を取るとどこからか音楽が鳴りだし、ピエロ人形かフランス人形が動きだし、襲いかかってくる。どちらが動くかはランダム。





●スイッチ
CLICK P.
部屋の電灯のスイッチ。ただし壊れているらしく、明りは点かない。

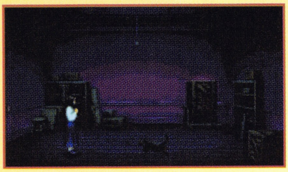
MAP 36　西館2F
西館物置

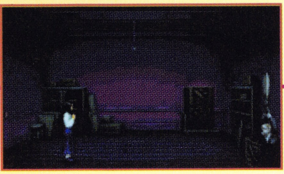
シザーマン侵入
無し

高そうな絵画や食器が置かれている。
物がごったがえしていた東館物置とは違い、整頓された部屋だ。
そしてもうひとつ、この部屋には決定的に違うところがある。

●ロープ
CLICK P.
[ロープ] 入手
東館物置で「ロープ」を入手している場合は、ここに「ロープ」はない。

●木箱
EVENT
部屋に入りしばらく経つと、この箱から何かが飛び出す。まだこの部屋か西館シャワー室で黒猫を見ていない場合は黒猫が、黒猫を見たことがあるのならシザーマンが飛び出す。

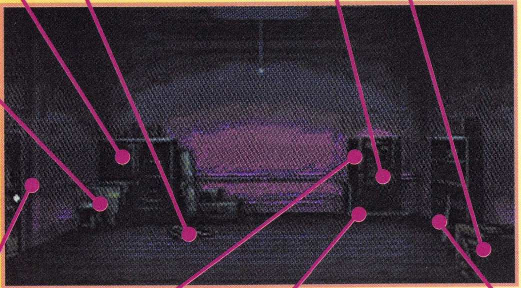




●食器棚
CLICK P.

●絵画
CLICK P.

●入り口 ▶ MAP 37 入り口へ
CLICK P.



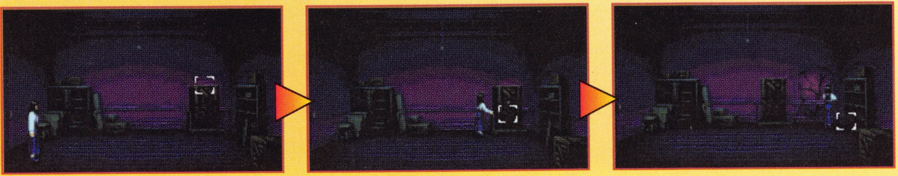
MAP 30 ドア へ

●スイッチ
CLICK P.
部屋の電灯のスイッチ。しかし壊れていて明りは点かない。

●壁
CLICK P.
見ると、ここだけ壁の色がほかと不自然に異なることに気付く。

●キャスター
CLICK P.
壁を調べた後、キャスターを動かして壁全体を見ることができる。

●木の棒
CLICK P.
壁全体を見た後、この木の棒を使って、今にも崩れそうな壁を破壊することができる。



MAP 37 西館2F

隠し部屋

シザーマン侵入
無し

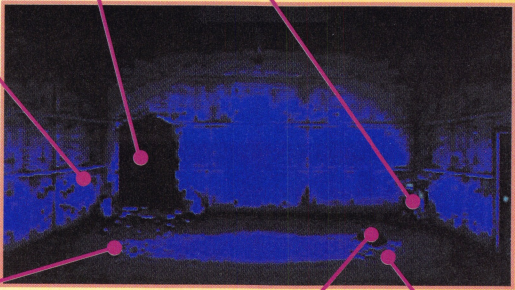
どんよりした空気、何年もこの空気はここにあったのだろう。
床には何か、紙が散らばっている。そして隅には白骨死体が。
なお、中庭の小屋でバロウズの姿を見ている場合は、ここは何もない部屋になっている。

●入り口
CLICK P.
▶MAP 36　入り口へ

●印
CLICK P.
経過日数を示していると思われる印が壁に刻まれている。

●白骨死体
CLICK P./EVENT
診察カバンに刺繍されている名前から、この白骨死体はジェニファーの父親であることが判る。なお、中庭の小屋でバロウズを発見している場合は、この父親の亡骸を発見することはできない。どちらを発見するかでエンディングに影響がある。





●カルテ
CLICK P.
双子の新生児のカルテ。ダンとボビィのものだろうか……

●カルテ
CLICK P.
女性患者の出産が記録されている。患者の名前は『メアリー・バロウズ』……

●診察カバン
CLICK P.
医療用具の詰まったカバン。カバンの裏には『ウィリアム・シンプソン』と刺繍されている。ジェニファーの父親の名前である。



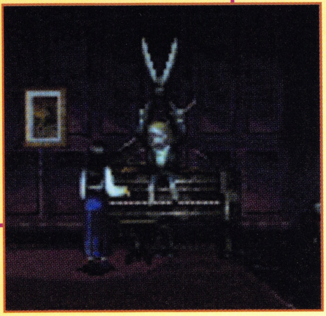
MAP 38 西館1F or 2F
ピアノルーム

シザーマン侵入
有り

この屋敷の者は音楽の教養もあったようだ。
棚は楽譜で埋まっており、ピアノも調律がとれている。
それにしても、西館は電気が点かない。

●絵画
CLICK P.

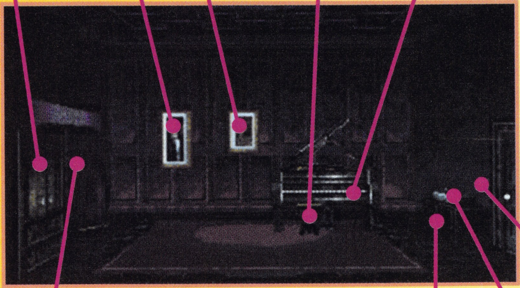
●ピアノ
CLICK P./EVENT
[シザーマン] 出現場所
クローゼットに「杖」が置かれている場合、このピアノを調べると天井の穴からシザーマンが飛び降りてきて、ジェニファーに襲いかかる。



●絵画
CLICK P.

●戸棚
CLICK P.

●椅子
CLICK P.



MAP 24　ドア.1へ
or
MAP 25　ドア.1へ
or
MAP 25　ドア.3へ
or
MAP 31　ドア.1へ
or
MAP 31　ドア.2へ

●クローゼット
CLICK P./EVENT
[杖] 入手
[シザーマン] 出現場所
ここに何が入っているかはゲームスタート時にランダムで決められている(詳しくはP69)。「小さな像」の情報、もしくは「小さな像」そのものを発見している場合は、ここからシザーマンが飛び出す。そうでない場合は「杖」を発見できる。





●スイッチ
CLICK P.
部屋の電灯のスイッチ。しかし壊れているのか反応はない。

●戸棚
CLICK P.
楽譜がたくさん入っている戸棚。

●レコードプレイヤー
CLICK P.
部屋に入りしばらく経つと唐突にレコードが鳴り出す。この音は、レコードプレイヤーをクリックして止めることができる。

MAP 39　西館1F or 2F
生け贄の部屋

シザーマン侵入
無し

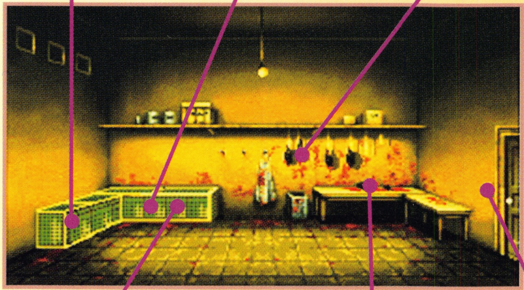
むっと獣臭と血の匂いが襲ってくる。テーブルにはカラスの無残な死骸が転がっている。
電気を点けると、飼育箱に閉じ込められているカラスが暴れ出す。
それはパブロフの犬のように、これから起こることを察知しているかのように。

●カラスの巣ばこ
CLICK P./EVENT
[巣ばこの鍵] 使用
カラスが1匹閉じ込められている。「巣ばこの鍵」で箱を開け、カラスを逃がしてやることができる。エンディングに影響する行動。



●ネズミの巣ばこ
CLICK P.
[巣ばこの鍵] 使用
数匹のドブネズミが入れられている。カラス同様、「巣ばこの鍵」を使って逃がすことができる。

●カラスの死体
CLICK P.

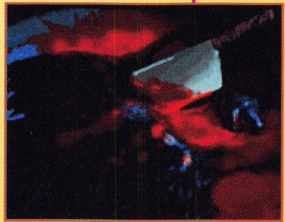


MAP 24　ドア.1へ
or
MAP 25　ドア.1へ
or
MAP 25　ドア.3へ
or
MAP 31　ドア.1へ
or
MAP 31　ドア.2へ

●カラス
EVENT
[シザーマン] 対処箇所
以前カラスを助けていて、逃走状態のときこの部屋に入ると、カラスがシザーマンを撃退してくれる。ただし、エンディングに影響が出る。



●カラスの死体
CLICK P.
首を切断された、まだ新しいカラスの死体。何に使うのだろうか。



●スイッチ
CLICK P.
部屋の電灯のスイッチ。電灯をつけると巣ばこの中のカラスとネズミが騒ぎ出す。何か恐怖を感じているのか。

MAP 40　西館1F or 2F
書庫

シザーマン侵入
有り

文学書、宗教書、魔術書……たくさんの本が収められている部屋だ。
床には雑誌も転がっている。『アメニティ・マガジン』。
左の壁の亀裂の奥には何かが見える、そして声が聞こえる。

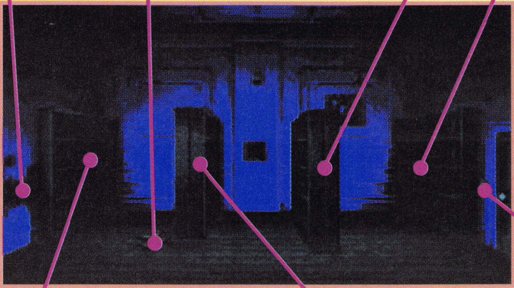
●壁の裂け目
CLICK P./EVENT
［銅色の鍵］入手
［ランタン］使用
裂け目を覗き込むと不気味な声が聞こえ始める。また、奥には何か光るものが見える。「ランタン」で照らすと、「銅色の鍵」を発見できる。

●本棚
CLICK P./EVENT
［シザーマン］対処箇所
逃走状態のときにここをクリックすると、本棚を倒して部屋に入ってきたシザーマンを撃退できる。



●古雑誌
CLICK P.
『アメニティ・マガジン』と書かれた古雑誌が落ちている。

●本棚
CLICK P.



MAP 24　ドア.1へ
or
MAP 25　ドア.1へ
or
MAP 25　ドア.3へ
or
MAP 31　ドア.1へ
or
MAP 31　ドア.2へ

●本棚
CLICK P./EVENT
［シザーマン］出現箇所
逃走状態のとき左端の本棚を調べると、本棚が壊れ裏からシザーマンが出現する。



●本棚
CLICK P.
［小さな像］の情報入手
紙切れが挟まっていることがある。紙切れには「小さな像」の情報が書かれている。



●スイッチ
CLICK P.
部屋の電灯のスイッチ。壊れているので明りは点かない。

MAP 41　西館1F or 2F
西館寝室

シザーマン侵入
有り

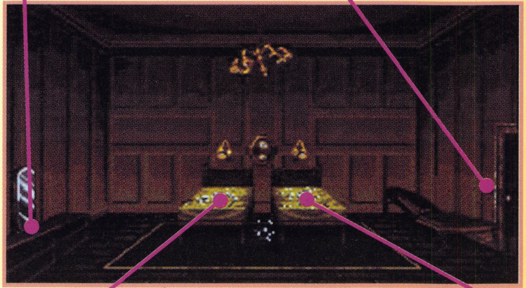
東館の生活感の漂う寝室と違い、
こちらはあからさまに使われていないようだ。
ゲーム中でも、ここはほとんど用のない部屋である。



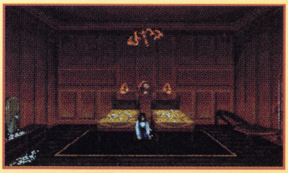
●鏡
CLICK P.
東館寝室の鏡と違い、こちらは普通の鏡。なお、東館寝室の鏡が割れている場合、この部屋の鏡も割れている。



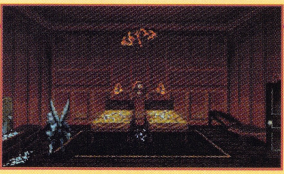
●スイッチ
CLICK P.
部屋の電灯のスイッチ。壊れていて使い物にならない。



MAP 24　ドア.1へ
or
MAP 25　ドア.1へ
or
MAP 25　ドア.3へ
or
MAP 31　ドア.1へ
or
MAP 31　ドア.2へ



●ベッド
CLICK P./EVENT
[シザーマン] 対処箇所
逃走状態のとき、左のベッドの下に隠れてシザーマンをやり過ごすことができる。



●ベッド
CLICK P.

MAP 42　西館1F or 2F
シャワー室

シザーマン侵入
無し

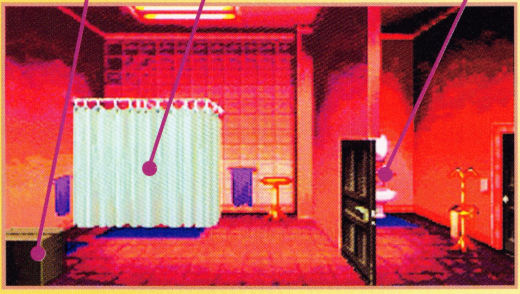
西館で唯一、明るく手入れがなされている場所。
洗面台の水道はきちんと使え、シャワーも使えるようだ。
ここは妙な事件が起こらないので安心して休める部屋である。



●ダンボール
EVENT
部屋に入りしばらく経過すると、ダンボールから黒猫が飛び出す。実害はない。ただし、西館物置ですでに黒猫を見ている場合は、何も起きない。

●カーテン
CLICK P.

●洗面台
CLICK P.



MAP 24　ドア.1へ
or
MAP 25　ドア.1へ
or
MAP 25　ドア.3へ
or
MAP 31　ドア.1へ
or
MAP 31　ドア.2へ

クロックタワーに住まう動物たち

クロックタワーには多種多様な動物たちが棲息している。それは飼われているものものもあれば、勝手に住んでいるものもあるだろう。この恐怖の屋敷も彼等にとっては、生活の場であり、毎日の糧を得られる便利な場所なのかもしれない。



MAP 43 西館1F

儀式の部屋

シザーマン侵入
無し

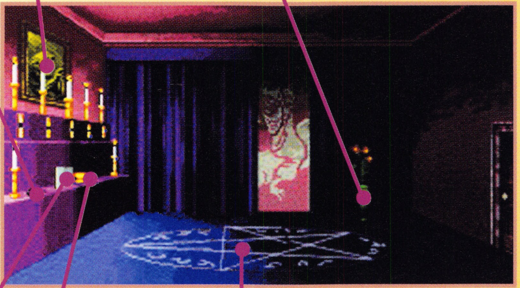
壁一面の祭壇、床一面の魔法陣、奥の壁にはまた一面にカーテンがかかっている。
一見して異様な部屋だ。
“星の下のゆりかご”……あなたはそれを確かめなければばならない。

●青磁器の壷
CLICK P.
[杖] 使用
この壷に「杖」を差し込むと、魔法陣の中央に地下洞窟の入り口が出現する。ただし、東館の秘密の部屋・2の壁画の全体像を見て（つまり「杖」の情報を入手して）なければ「杖」を使うことはできない。



●絵
CLICK P.

●カラスの死体
CLICK P.



▶ MAP 25 ドア.2へ

●魔導書
CLICK P.

●魔法陣
CLICK P.
「杖」か「小さな像」を正しく使うと、中央に地下洞窟の入り口が開かれる。『星の下のゆりかご』の“星”はこの魔法陣を表わしているのか……

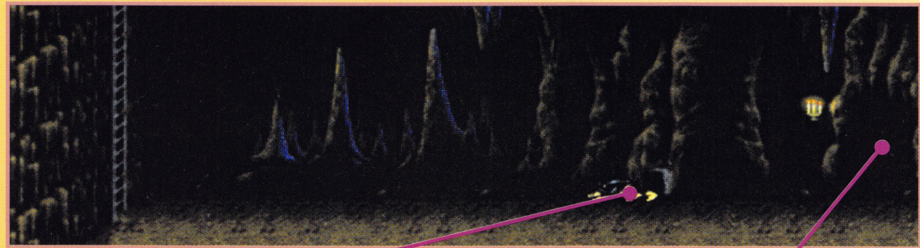
▶ MAP 44　左へ



●鉄製の円盤
CLICK P.
[小さな像] 使用
十字の溝のついた鉄製の円盤。この溝に「小さな像」をはめ込むと、魔法陣の中央に地下洞窟の入り口が出現する。

MAP 44 東館地下B1
洞窟・1

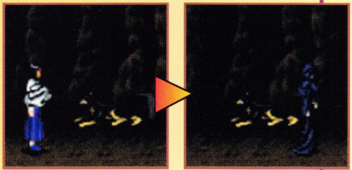
いよいよ終盤。番犬の前を通り過ぎると２度と後戻りはできない。忘れ物はないか再確認。



◀ MAP 43 魔法陣へ

番犬
EVENT

そのまま通り抜けようとすると噛み殺される。「香水」と「黒いローブ」をジェニファーにつけてやること。



穴
CLICK P.

▶ MAP 45 左へ

MAP 45 東館地下B1
洞窟 2

長い長い洞窟を奥へ奥へ進もう。真実をこの目で確認するために。



◀ MAP 44 穴へ

穴
CLICK P.

▶ MAP 46 左へ

崖
EVENT

ダンに追われてここまでくると、坂を上手く登れずパニック状態になる。坂を登りきると、足元の灯油缶が下に転がり落ちて爆発し、ダンは炎に包まれる。

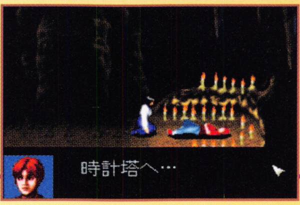


シザーマン侵入
無し



生け贄の祭壇
EVENT
[時計塔] の情報入手

まだロッテに会っていない場合、ここで、倒れているロッテに出会う。



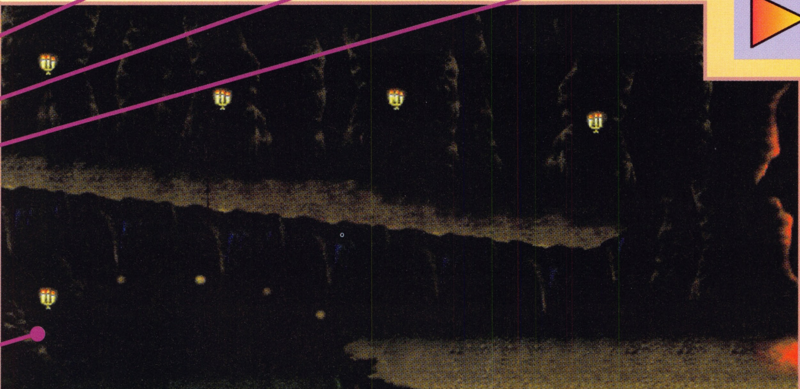
シザーマン侵入
無し

机
CLICK P.

灯油缶
CLICK P.

灯油缶
CLICK P.

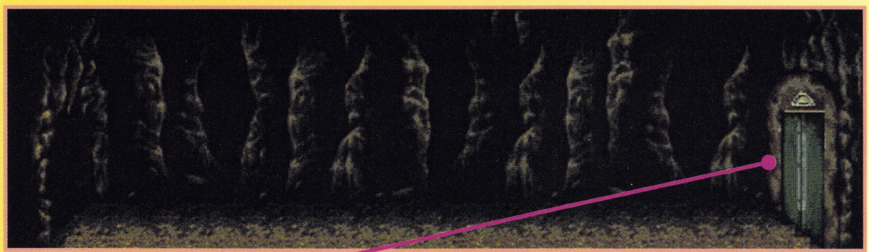
MAP 47
左へ



MAP 46 東館地下B1
洞窟・3

シザーマン侵入
無し

時計塔へ直通しているエレベーターがある。ダンを倒した後はここへ急ごう。



MAP 45
穴へ

スイッチ
CLICK P./EVENT
［シザーマン］出現場所
▶MAP 48
エレベーター へ

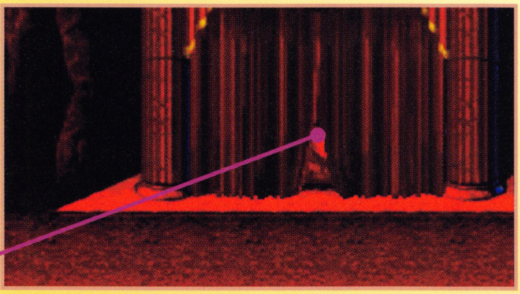
エレベーターのスイッチ。ダンを倒す前はスイッチを押しても反応しない。なお、ロッテを発見していなかったり、時計塔の情報を入手していない場合はここでエンディングとなる。



MAP 47 東館地下B1
洞窟・4

シザーマン侵入
無し

“星の下のゆりかご”……このカーテンを覗いたジェニファーはそこに信じ難いものを見る。



ゆりかご
CLICK P./EVENT
大きなカーテンの内側を覗くと、異常成長したダンの醜い姿を発見する。ダンはジェニファーの姿を目に止めると、ゆっくりと動き始める。

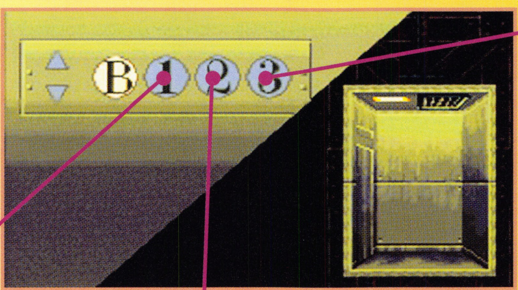




MAP 48 東館
エレベーター

シザーマン侵入
無し

エレベーターの中。これまでとは少し構成が違うが、操作は同じである。



3階ボタン
CLICK P.
[シザーマン]
出現場所
この時点でメアリーの情報を得ていない場合はエンディングとなる。



▶MAP 53　右へ

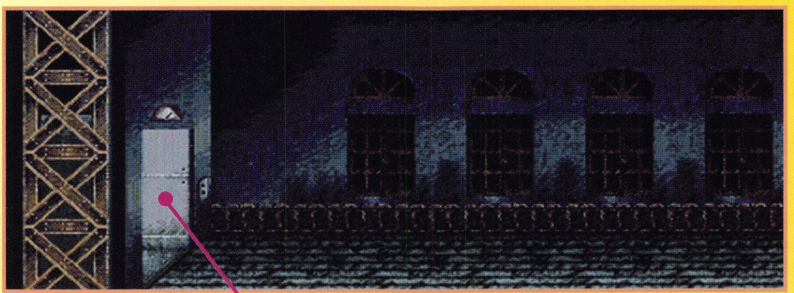
1階ボタン
CLICK P.
1階は使われていないらしく、反応しない。

2階ボタン
CLICK P.
▶MAP 49　左へ

MAP 49 東館2F
エレベーター入り口

シザーマン侵入
無し

エレベーターで2階を押すとここに出る。体力がレッドだったらここで回復しておくといい。



エレベーター
乗ってきたエレベーター。再び乗ることはできない。

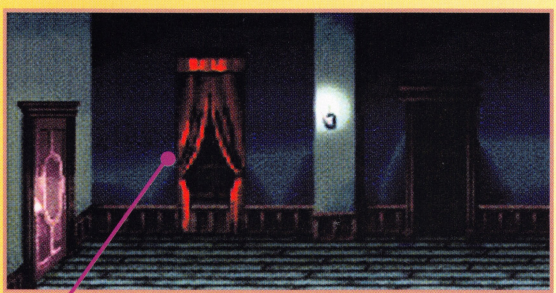
▶MAP 50
入り口へ

MAP 50 東館2F
東館南側廊下2階

シザーマン侵入
無し

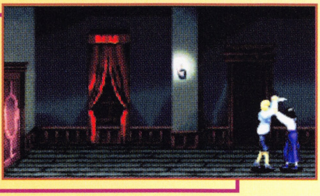
メアリー先生との再会。この再会は何度目か？　それによって運命は分かれる。

◀ MAP 51 右へ



▶ MAP 01 ドアへ

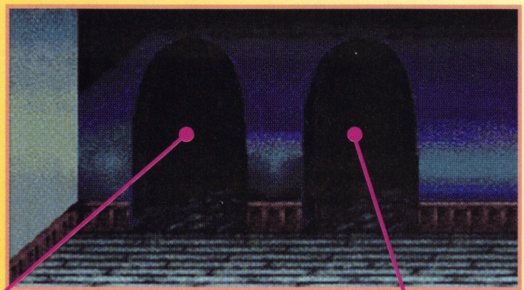
メアリー先生
EVENT
メアリー先生に襲われ、パニック状態となる。この時点でメアリーの情報を得ていない場合はパニック状態にならず、エンディングとなる。



MAP 51 東館2F
時計塔入り口

シザーマン侵入
無し

メアリー先生の叫ぶ声がする。ここまできたらひたすら逃げるのみ、だ。



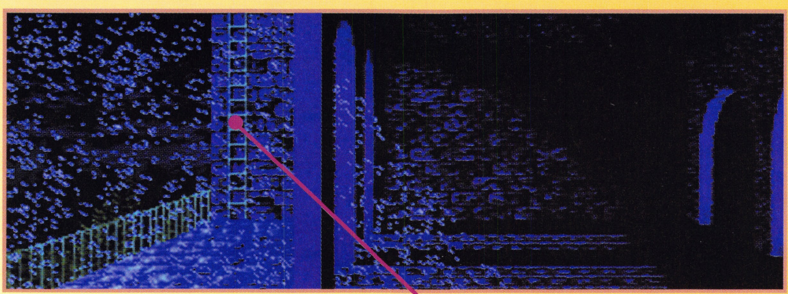
アーチ
CLICK P.
▶MAP 52　右へ

アーチ
CLICK P.
▶MAP 52　右へ

MAP 52　東館2F
時計塔下

シザーマン侵入
無し

メアリー先生がゆっくりと背後から迫ってくる。追い付かれたときは……殺される…。

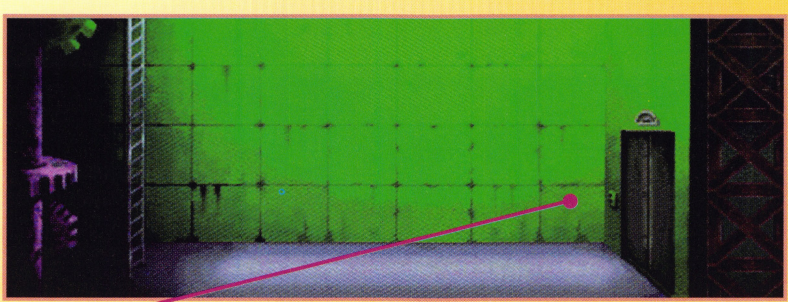


梯子
CLICK P.
▶MAP 54　下へ

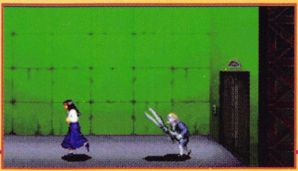
MAP 53　東館3F
時計塔内部・1

シザーマン侵入
無し

辛くもエレベーターから脱出したジェニファー。もうあとは時計塔に望みを託すしかない。



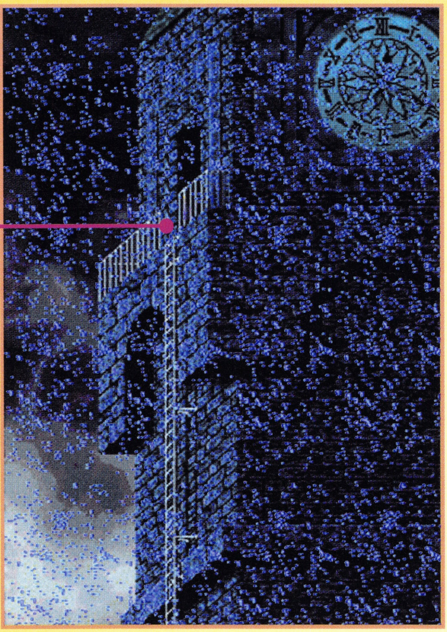
シザーマン　▶MAP 55　右へ
EVENT
シザーマンに追われながら、時計塔最上階へ走る。オートイベントなので見ているだけでよい。



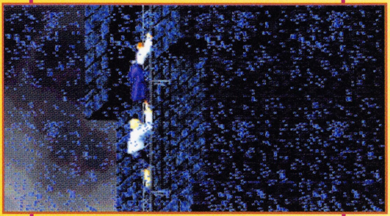
MAP 54 東館3F
時計塔側面

シザーマン侵入
無し

豪雨の中、時計塔を上る。
メアリー先生は何かにとり憑かれたように
ジェニファーを追う。



メアリー先生
EVENT
ついにメアリー先生に追い付かれる。足をつかまれ、パニック状態になる。パニックを乗り越えると、メアリー先生を梯子から蹴落とし、最上階へ向かう。

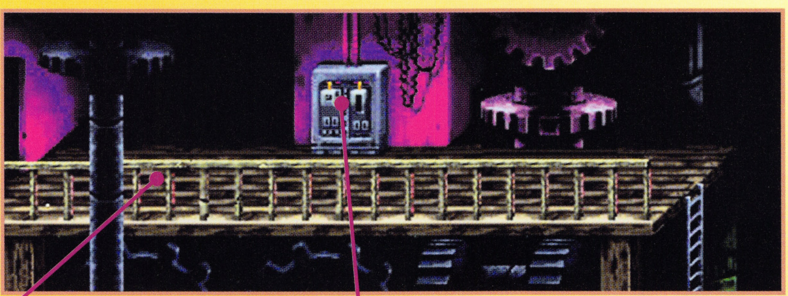


▶MAP 55　左へ

MAP 55 東館4F
時計塔内部・2

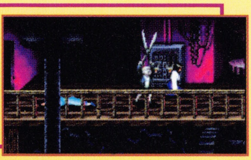
シザーマン侵入
無し

電源を入れる。歯車が唸り声を上げ動き出す。ここで始まったすべてはここで終わるのだ。



友人
ここまでに6つの条件（P.70を参照）を満たしていると、ローラかアンがここに倒れている。

電源レバー
EVENT
シザーマンを倒す唯一の鍵、時計塔。電源を入れ、時計塔を動かすと、シザーマンは悲鳴を上げ柵から落ちて行く……



第3章　解析編
クロックタワーの謎



この章では、物語全体を通しての流れや隠された秘密などを掲載した。イベント等も完全掲載してあるので、髄まで知り尽くしたいという人は見てみるといいだろう。

クロックタワーからの

脱出

ゲームの大まかな流れを解説しよう

屋敷内はかなり自由に行き来できるが、大きな流れで見ると下図のようになる。なお、地下洞窟から先は戻ることができないので、直前でセーブしておくと後々便利だろう。

（主な出来事）

（オープニング）

●ローラ、アン、ロッテ、メアリー先生と共に“時計塔屋敷”と呼ばれる屋敷に訪れる。
●メアリー先生を探しに玄関広間を出た直後、悲鳴を聞く。戻ってみると友人たちの姿が見えなくなっている。

↓

東館

●シャワー室で殺害されているローラを発見、その場に潜んでいたシザーマンに襲われる。
●秘密の部屋・1でメアリー先生と再会する。
●秘密の部屋・2で謎の壁画を見つける。
●何者かに中庭の小屋の牢屋に放り込まれ、そこで屋敷の主人、バロウズに会う。
●中庭の小屋でロッテと再会するが、彼女はその直後にメアリー先生によって射殺されてしまう。

→ 車で脱出する
エンディングG、H



↓ 「西館の鍵」を使用

西館

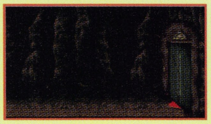
●渡り廊下で、西館2階の窓から中庭へ落ちていくアンの姿を見る。
●子供部屋で「儀式の鍵」を入手、その直後、ピエロの人形が突然動きだし、襲いかかってくる。
●物置の奥の隠し部屋で白骨化した自分の父親を発見する。また、部屋に散乱しているカルテから、メアリー先生がこの屋敷の住人だということを知る。
●儀式の部屋で「杖」（または「小さな像」）をセットすると床の一部がめくれ上がり、その下に広大な地下洞窟を発見する。

↓ 「杖」か「小さな像」を使用

地下洞

●梯子を伝って儀式の部屋から地下洞窟へ降りると、黒い服に身を包んだ人物が奥へ進んでいくのを見る。
●祭壇のような場所で倒れているロッテを発見する。彼女は一言二言、言葉を残し息絶えてしまう。
●洞窟の最深部で醜い巨大な赤ん坊に襲われる。最後に、赤ん坊は引火した灯油缶の炎に巻き込まれ炎上する。

→ エレベーター内で殺される
エンディングD



↓ エレベーターで地下洞から脱出

時計塔

●時計塔の最上階へ続く梯子でメアリー先生ともみ合いになるが、必死に抵抗し、彼女を塔から落とす。
●時計塔最上階で時計塔の電源を入れる。追いかけてきたシザーマンは悲鳴を上げ、塔から墜落していく。

→ 時計塔内で殺される
エンディングE、F

→ ジェニファーのみ助かる
エンディングB、C

→ 友人とジェニファーが助かる
エンディングS、A



※（主な出来事）の内容は、起こる可能性があるということで、必ず起こる訳ではありません。

クロックタワーから脱出するために絶対必要なアイテム

●「エンジンキー」（エンディングG、Hのみ）

納屋にある車のエンジンをかけるのに必要。「エンジンキー」は同じく納屋の、木箱の上にある。3回「エンジンキー」で車をクリックすると、車で屋敷から脱出し、エンディングへ。

●「西館の鍵」

西館に続く渡り廊下の扉を開けるのに必要。置かれている場所はゲームを始める度に毎回変わる。ひとつは居間のタンスの上にある箱の中。もうひとつは東館奥廊下の突き当たりにあるカラスの巣の中。



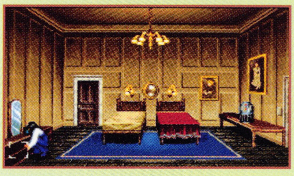
▲「西館の鍵」のある場所はランダム。居間で手に入れられれば楽なのだが。

●「香水」

メアリー先生のよくつけている香水と同じ匂いの「香水」。「黒いローブ」と一緒に、地下洞窟にいる番犬の前を通過するのに必要。東館寝室の鏡台の引き出しの中にある。

「黒いローブ」

地下洞窟にいる番犬の前を通過するのに必要。入手できる場所は2箇所。東館物置の奥の箱の中か、秘密の部屋・1のクローゼットの中にある。どちらかで入手すると、もう片方は消える。



▲「香水」と「黒いローブ」はふたつで効果をなす。どちらかが欠けているとダメだ。

●「杖」か「小さな像」

地下洞窟へ続く入り口を開けるのに必要。「杖」は西館のピアノルームで、「小さな像」は像の並ぶ廊下2階で入手できる。どちらも入手するためには条件が必要。条件は下記を参照してほしい。

●「儀式の鍵」

地下洞窟の入り口のある儀式の部屋の扉の鍵。子供部屋の箱の上に置かれているが、鍵を手に取るとピエロ人形かフランス人形が襲いかかってくる。パニック状態になるので覚悟しておくこと。



▲「杖」と「小さな像」を手に入れるにはそれぞれに関する"情報"が必要となる。

「杖」の入手手順

東館・物置で
「殺虫剤」入手

▼

東館・キッチンで
「殺虫剤」を使用し
「金の鍵」入手

▼

「金の鍵」を使用し
東館・メアリーの部屋に入り
「銀の鍵」入手

▼

「銀の鍵」を使用し
壁画の部屋に入り
壁画を見る

▼

西館・ピアノルームで
「杖」入手

「小さな像」の入手手順

西館・書庫で
「小さな像」の情報入手

▼

西館・像の並ぶ廊下2階で
「小さな像」入手

※「杖」についての補足。入手手順は左記のようになっているが、正確には"入手"するだけだったら、ピアノルームに行くだけでいい。ただし使うことはできない。壁画を見ないと「杖」を使うことはできないのである。

※「小さな像」について補足。「小さな像」の情報は、書庫だけでなく秘密の部屋・2でも入手できる。

杖か!? 像か!? 見極め方

「杖」と「小さな像」はどちらかしか入手できないようになっている。どちらが入手できるかはゲームスタート時にランダムで決定される。そしてプレイヤーはどちらに決定されたのかを、プレイを進める中で判断していく必要がある。その判断材料はどこにあるのか。それは各アイテムの情報の有無である。例えば「杖」に決定されている場合、「小さな像」の情報はあるべき場所に無い。書庫で「小さな像」の情報が見つからないのである。逆に「小さな像」に決定されている場合は、秘密の部屋・2で本棚を倒し壁画の全体像を眺めることはできない。情報の有無をまず確認するといい。

アイテム・情報の

入手

登場する全アイテム、エンディングに影響する全情報の入手方法を解説

アイテムは2種類ある。アイテムウィンドウに表示されるものと、表示されないもの。後者は鍵などで、鍵の合う扉を開けるときに自動的に使用される。下の各欄に写真が無いものがそれにあたる。



アイテム

香水

入手方法	用途
東館寝室の鏡台を調べる。	地下洞窟・1の番犬の手前で、ジェニファーに使う。番犬の前を通るのに必要なもののひとつ。

殺虫剤

入手方法	用途
東館物置の右下に落ちているものをクリック。	キッチンの食料庫の中から「金色の鍵」を取るのに必要。「殺虫剤」を撒いてゴキブリを退治する。

ハム

入手方法	用途
キッチンの左に置かれている冷蔵庫を調べる。	中庭の小屋にいるバロウズに与える。牢屋に放り込まれた場合、「ハム」がないと殺されてしまう。

ランタン

入手方法	用途
渡り廊下で悲鳴を聞き、窓を見るのが条件。条件を満たしていれば書斎の机の上に置いてある。	書庫の左端の壁の裂け目から「銅色の鍵」を入手するのに必要。

とがった石

入手方法	用途
ガレキの部屋の左端、ガレキの山の上。	ガレキの部屋のヒビの入った壁を壊すのに使用する。壁を壊せば中庭に出られる。

ロープ

入手方法	用途
東館物置か西館物置の床に置かれている。東館物置で入手した場合、西館物置では発見できない。	像の並ぶ廊下2階の左端の像で使用する。像にロープをくくりつけ、1階に降りる。

黒いローブ

入手方法	用途
東館物置の左の木箱か、秘密の部屋・1のクローゼットの中にある。どちらかでしか入手できない。	地下洞窟・1の番犬の手前で、ジェニファーに使う。番犬の前を通るのに必要なもののひとつ。

エンジンキー

入手方法	用途
納屋にある木箱の上を調べる。	納屋にある車に使う。3回使うとエンジンをかけ、屋敷から脱出できる。

青銅の短剣

入手方法	用途
コレクションルームの左端にある木箱を調べる。部屋の電気を消しておかないと見つからない。	コレクションルームのロッカーに潜むミイラを倒し、「巣ばこの鍵」を入手するのに必要。



巣ばこの鍵

入手方法	用途
コレクションルームのロッカーに潜むミイラを、「青銅の短剣」を使い倒す。	生贄の部屋の巣ばこに使用。巣ばこを開けると、中に入れられているドブネズミやカラスが逃げる。



杖

入手方法	用途
ピアノルームのクローゼットを調べる。シザーマンが現われたら、その回では入手できない。	儀式の部屋に置かれている青磁器の壷に使用。「杖」の情報を得ていない場合は使用できない。



小さな像

入手方法	用途
「小さな像」の情報を得ていることが条件。像の並ぶ廊下で真ん中の像を調べると見つかる。	儀式の部屋に置かれている鉄製の円盤に使用。円盤に差し込むと、地下洞窟の入り口が出現する。

西館の鍵

入手方法	用途
居間にある小箱の中か、東館奥廊下のカラスの巣から入手できる。どちらにあるかはランダム。	東館大広間2階から渡り廊下2階に入るとき、渡り廊下1階から西館大広間1階に入るときに必要。

金色の鍵

入手方法	用途
キッチンにある食料庫で「殺虫剤」をしようする。ゴキブリを退治して食料庫の中から入手する。	秘密の部屋・1のドアを開けるのに必要。鍵がないとき"鍵がかかっている"と表示される。

銀色の鍵

入手方法	用途
秘密の部屋・1にあるテーブルの上のコップを調べる。コップの下から鍵が見つかる。	秘密の部屋・2のドアを開けるのに必要。鍵がないとき"開かない……"と表示される。



銅色の鍵

入手方法	用途
書庫の左端の壁の裂け目で「ランタン」を使う。照らして鍵の存在を確認するため。	中庭の小屋の牢屋の扉を開ける。「銅色の鍵」を持っている場合、ロッテはやってこない。

儀式の鍵

入手方法	用途
子供部屋の右にある箱を調べる。入手後、ピエロ人形かフランス人形に襲われる。	西館中央廊下から儀式の部屋に入るのに必要。

情報

「杖」の情報

入手方法

秘密の部屋・2の壁画の全体像を見ると、情報を得たことになる。絵、本棚、絵、の順番でクリックすると全体像を見られる。この情報がないと「杖」を使用することができない。

「小さな像」の情報

入手方法

秘密の部屋・2の右端の本棚、もしくは書庫の右端の本棚を調べる。紙切れが挟まっており、メッセージを得られる。紙切れがない場合は、その回のプレイで「小さな像」を入手できないことを意味する。

メアリーの情報

入手方法

メアリーが殺人者であるという情報。これは、中庭の小屋でロッテが殺される、隠し部屋でメアリーのカルテを見る、のいずれかを経験すると得たことになる。エンディングに影響の出る情報。

時計塔の情報

入手方法

シザーマンの倒し方を示す情報。秘密の部屋・2の机の上にあるノートを見る、あるいは地下洞窟のロッテの言葉を聞くことにより情報を得たことになる。エンディングに影響の出る情報。

君のとった行動で変わる

結末

全部で9つに分かれるエンディングへの条件解析

START

- 車で脱出
  - NO → 時計塔の情報を入手した ※.2
    - YES → ロッテを発見した ※.3
      - YES →
      - NO → エンディング D
    - NO → エンディング D
  - YES → 友人を何人発見した ※.1
    - 2人 → エンディング G
    - 1人 → エンディング H

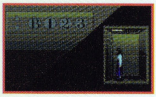
→ エンディング E

エンディング D



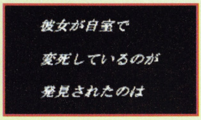

ダンを倒した後、地下洞窟・3からエレベーターに乗った直後、シザーマンに殺されてしまう。デッドエンド。

エンディング E




3階に着いた途端エレベーター内の電気が落ち、シザーマンが上の通気口から飛び込んできて殺される。デッドエンド。

エンディング G

エンジンキーを使い車で屋敷を脱出。なんとか孤児院に戻るが、3日後、彼女は自室で変死体となって発見される。デッドエンド。

エンディング H




エンジンキーを使い車で屋敷を脱出。そのまま孤児院に向かうが、途中で後部座席に潜んでいたシザーマンに殺されてしまう。デッドエンド。

※.1　3人（全員）発見している場合は、納屋から車が消失している。
※.2　時計塔の情報についてはP69を参照。
※.3　ロッテは中庭の小屋、地下洞窟のどちらかで発見できる。中庭の小屋の場合は、「銅色の鍵」を持たずに牢に入れられることが条件。中庭の小屋で会わなかった場合は、必ず地下洞窟で会える。
※.4　メアリーの情報についてはP.69を参照。
※.5　アンは、渡り廊下で悲鳴を聞いた時点で（窓の外を見なくても）殺害されたことになるので注意。
※.6　カラスを助けても以下の行動を取った場合、助けたことにならない。東館奥廊下のカラスの巣を木の棒で突つく。生け贄の部屋でカラスにシザーマンを撃退してもらう。
※.7　どちらもそれが本人であると認知する必要がある（姿を見ただけではダメ）。バロウズは「ハム」を与えて会話をすること、父親は診察カバンを見て白骨死体がジェニファーの父親であると知ることが必要。

エンディング判定 フローチャート

エンディングは全部で9種類ある（エンディングSは隠しエンディング）。各エンディングにたどり着くには、途中様々な条件をクリアしていかなければならない。その条件を示したものが、下記のフローチャートである。各項目の内容は、ゲームをそれなりにプレイした人でないと分からない部分もあるだろう。MAP編のページと併用して活用してもらいたい。すべての結末を体験できるよう……。

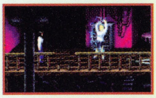
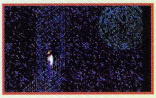
※.4 メアリーの情報を入手した
- YES → ※.5 ローラかアンを発見していない
- NO → エレベーターで何階を押した？（3階 ←／2階 → エンディング F）

※.5 ローラかアンを発見していない
- YES → ※.6 カラスを助けた
- NO → エレベーターで何階を押した？（3階 → エンディング B／2階 → エンディング C）

※.6 カラスを助けた
- NO → エレベーターで何階を押した？（3階 → エンディング B／2階 → エンディング C）
- YES → エレベーターで何階を押した？（2階 → エンディング C／3階 → ※.7 バロウズか父親のどちらを発見した）

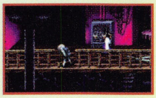
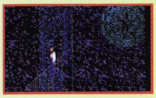
※.7 バロウズか父親のどちらを発見した
- バロウズ → エンディング A
- 父親 → エンディング S

エンディング B

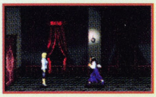
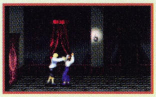
シザーマンを倒した後、隠れていたメアリー先生に襲われるが、振り払う。メアリー先生は配電盤に触れて感電死する。

エンディング C

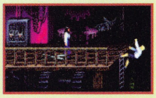
時計塔最上階にたどりつき、時計塔の電源を入れる。追いかけてきたシザーマンは突然苦しみだし、時計塔から落下する。

エンディング F

東館南側廊下2階でメアリー先生との再会を果たすが、近づいた直後、彼女の持っていた短刀で殺される。デッドエンド。

エンディング A




エンディング S




時計塔の電源を入れ、シザーマンを倒す。直後、陰に隠れていたメアリー先生に背後から襲われるが、カラスの大群が飛来。メアリー先生は悲鳴をあげ、時計塔から落ちていく。そして友人と一緒に朝日を迎える。

シザーマンと遭遇

逃走

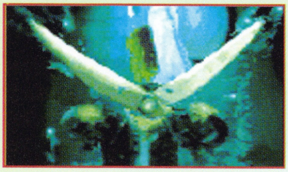
シザーマンの出現場所と対処できる場所を完全解説

シザーマンとの

遭遇

シザーマンに遭遇する場所

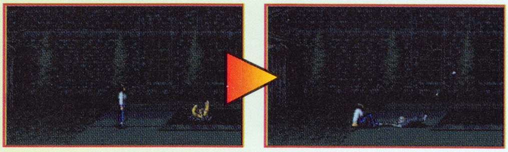
シザーマンはそこいら中から出現するように思われるが、実は出現する場所は6箇所、1回のプレイで最高4回までしか出現しない（時計塔を除く）。出現する場所、条件を把握しておくと安心だ。



1.中庭～プール

（遭遇条件）友人を1人も発見していない場合

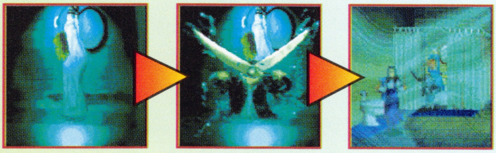
ガレキの部屋から中庭に出て左へ進むと、プールで溺れているアンを発見する。しかしどうすることもできず、そのうちアンは沈んでしまう。直後、その場所からシザーマンが飛び出てくる。この後1度パニック状態からシザーマンを切り抜けることになるが、体力がレッドだと殺されてしまうので注意。



2.東館・シャワー室～カーテン

（遭遇条件）友人を1人も発見していない場合

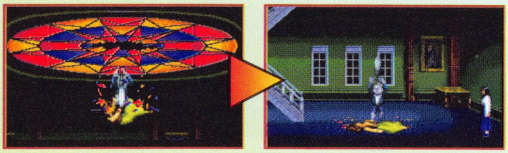
東館シャワー室は濃い蒸気で満たされている。奥の浴槽のカーテンを開けると、吊されて殺害されているローラを発見する。そして浴槽からシザーマンが出現し、ジェニファーに襲いかかる。とりあえず部屋から逃げよう。



3.東館・大広間～ステンドグラス

（遭遇条件）友人を1人も発見していない場合

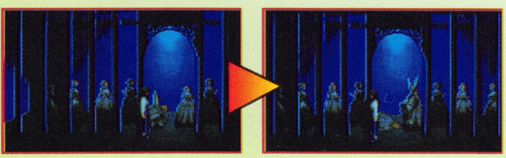
東館中央廊下を抜けて東館大広間に出ると、天井のステンドグラスが破れ、アンとシザーマンが落下して来る。シザーマンはアンの上にハサミを突き立て着地。そしてジェニファーにゆっくりと向かってくる。その場ではシザーマンをやり過ごせないので、一旦、右の廊下へ逃げるしかない。



4.西館・ドレスルーム～マネキン（右）

（遭遇条件）ランダム

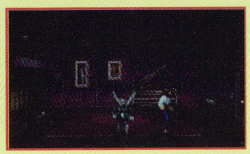
中央右のマネキンを調べると、その背後からランダムでシザーマンが出現する。この後1度パニック状態からシザーマンを切り抜けることになる。体力には注意を。なお、マネキンを調べたときにジェニファーの止まる位置で、出現するか否かが判る。マネキンの左側で止まった場合は出現する。



5.西館・ピアノルーム～クローゼット OR ピアノ

（遭遇条件）「杖」選択の場合はピアノから、「小さな像」選択の場合はクローゼットから出現

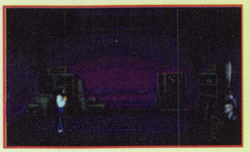
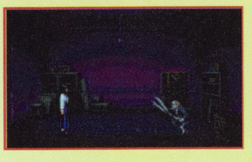
ピアノかクローゼットのどちらかから必ず出現する。P.67の杖か像かの判定でどちらから出現するか判る。「杖」の場合は、ピアノを調べると天井から飛び降りてくる。「小さな像」の場合は、クローゼットを調べると、中からシザーマンが飛び出す。あらかじめ調べておけば、出会わずに済む。

6.西館・物置～木箱

（遭遇条件）この部屋もしくは西館・シャワー室で黒猫を発見している場合

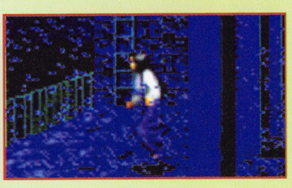
西館物置に入りしばらく経つと、右隅にある木箱から出現する。ただし以前黒猫を見たことがない場合は黒猫が出現する。遭遇条件を少し補足すると、像の並ぶ廊下2階の床の穴に木の板が架かっていることも、条件のひとつになる。逆に、架かっていなければ出現しない。

シザーマンからの 逃走

シザーマンを撃退できる場所

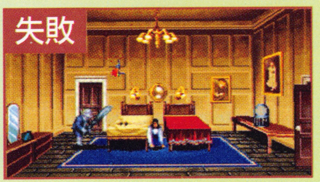
逃走状態時は、通常とクリックポイントや発生イベントが変化する。以下は、その内のシザーマンをやり過ごせる（逃走状態を解除できる）クリックポイント、発生イベント場所を示している。



1.東館・寝室～ベッド（右） -条件付き-

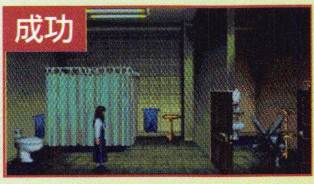
ベッドの下に隠れる。ここでシザーマンをやり過ごすには、あらかじめ部屋にいるオウムを退治しておく必要がある。退治していない場合、オウムが隠れている場所を連呼するので、失敗する（失敗しても殺されることはないが）。

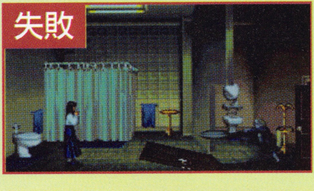




2.東館・シャワー室～中扉 -ランダム-

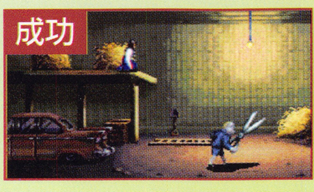
東館シャワー室の中扉を開けると、オートイベントに入る。中扉に鍵を掛け、部屋に侵入してきたシザーマンが中扉を気にかけずそのまま退出したら成功。中扉を破壊して向かってきたら失敗。成功するか失敗するかは完全に運次第。

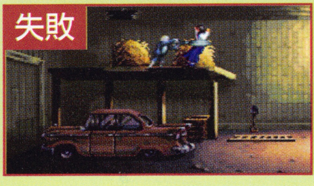




3.東館・納屋～梯子 -ランダム-

梯子を伝って上へ上り、梯子を倒す。納屋に入ってきたシザーマンは、辺りを見回した後出ていく。しかしその後、突然天井を突き破りシザーマンが飛び降りてきて殺されてしまう場合がある。助かるかどうかは運次第。

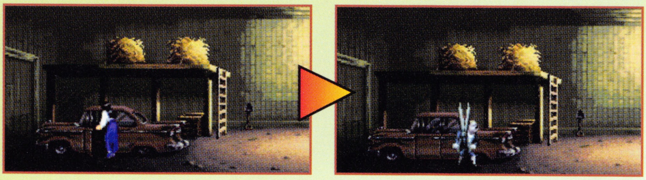




4.東館・納屋～車

-確実-

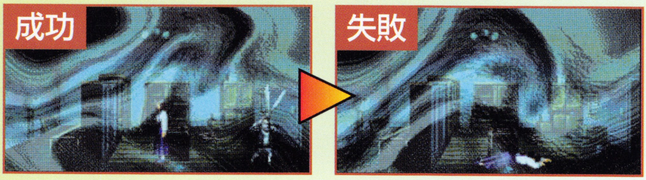
車の運転席の中に隠れる。隠れた後、シザーマンがやってきて、周囲を見回した後、立ち去っていく。確実にやり過ごせる場所。ただし友人3人全員発見している場合は、車が消失しているのでこの方法は取れない。



5.東館・物置～殺虫剤

-確実-

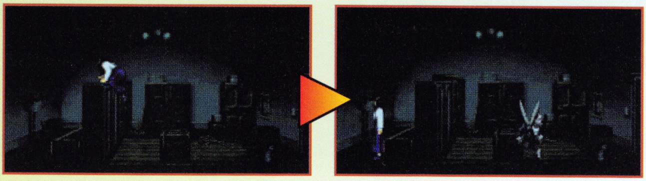
殺虫剤を撒いて撃退する。シザーマンを撃退した後、部屋に充満した殺虫剤で次第に体力を消耗していくので、急いで退避すること。体力がレッドのときにそのままとどまると、窒息死してしまうので注意。



6.東館・物置～洋服入れ

-条件付き-

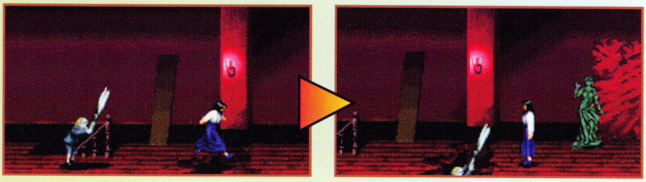
物置の奥に隠れてやり過ごす。奥の洋服入れをクリックすると、パニック状態を経て棚を乗り越えることができる。乗り越えられれば確実にやり過ごせる方法。ただし中央の木箱を棚にくっつけてある場合は、この方法が取れない。



7.西館・像の並ぶ廊下2階～穴

-ランダム-

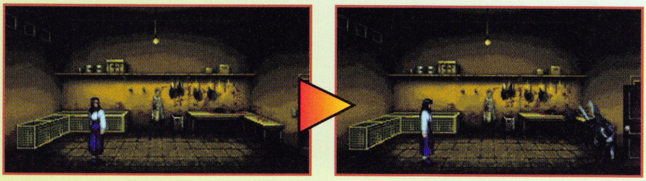
左の西館南側廊下2階から走ってくるとオートイベントになる。穴をジェニファーが飛び越えて、シザーマンもその後に続くが、床が崩れ落ちてしまう。木の板が架かっている場合は、ジェニファーが木の板を取り上げて成功する。



8.西館・生け贄の部屋～カラス

-条件付き-

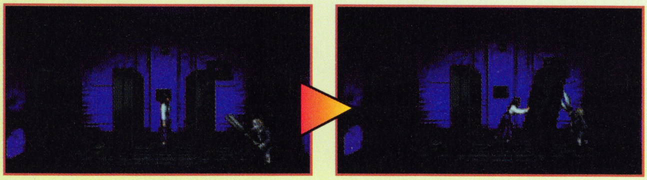
「巣ばこの鍵」を使いカラスを助けていると、カラスの大群が飛来し、部屋に入ってきたシザーマンを撃退する。ただし、東館奥廊下でカラスの巣を突ついている場合は、何も起こらない。また、この方法はエンディングに影響が出る。



9.西館・書斎～本棚（右から2つ目）

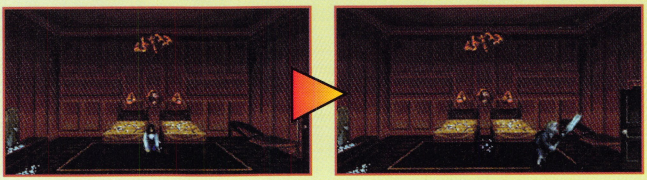
-確実-

本棚を押し倒して、部屋に侵入してきたシザーマンを押し潰す。確実に撃退できる方法。ただし、先にこの部屋の左端の本棚をクリックしてしまった場合は、一旦部屋の外に出ないと、クリックできない。



10.西館・寝室～ベッド(左)　-確実-

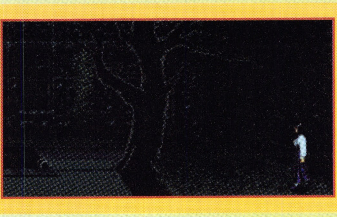
ベッドの下に隠れてやり過ごす。確実に成功する方法。この部屋の存在価値はこのとき以外にない。



例外

●東館・ガレキの部屋～壁のヒビ
●渡り廊下1階～扉　●西館・書斎～窓

最後に特殊な逃走方法を紹介しよう。それは“中庭に出る”。中庭に出ると、不思議なことに逃走状態が解除されるのである。中庭に出れる場所は次の3つ。ガレキの部屋・1の壁のヒビから。渡り廊下1階の扉から。書斎の窓から。どれも下準備しておくことが必要だが、リスクもなく、実は最も安全確実な逃走方法である。



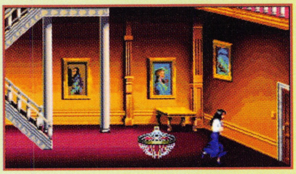
逃走時にのみ起きる イベント

逃走状態のときにのみ起こる、その他のイベントを解説しよう。これは単なる演出もあれば、生命の危機にさらされる重大なものもある。あえて全部見てみるのも面白いだろう。

シャンデリアが落ちる

玄関広間1階

落ちるシャンデリアは右端と左端のふたつ。どちらも真下を通ると落下してくる。これは単なる演出なので、これに当たってダメージを受ける、などということはない。



転ぶ

渡り廊下1階

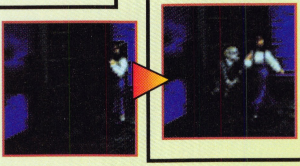
廊下の特定の場所を通過すると起こる。転ぶと体力がレッドになる。シザーマンが近くにいるときは要注意。転ぶ場所は、渡り廊下1階、西館大広間1階と2階。



シザーマンが再度出現

西館・書斎

書庫の左端の本棚を調べると、突然本棚の下半分が壊され、後ろからシザーマンが出現する。演出のひとつだが、もちろんシザーマンに触れられれば殺されてしまう。



床が崩れる

渡り廊下2階

渡り廊下2階を通り抜けようとすると、床が突然崩れ、パニック状態になる。もちろんこのパニック状態の脱出に失敗すると、死んでしまう。なお以後は、この廊下の通り抜けはできなくなる。



シザーマンの待ち伏せ

東館・ガレキの部屋

東館南側廊下1階からガレキの部屋に入ると、シザーマンが待ち伏せしていることがある。シザーマンがいる場合にも2パターンあり、踊っている場合と、上から落下してくる場合がある。いるかいないかは完全にランダム。いた場合は直ぐに退出すれば問題ない。

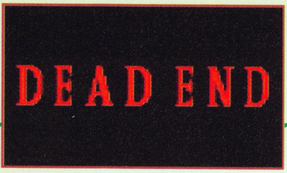


ジェニファーの

死

どのような時に死を迎えるのか、シザーマン以外の死の要因コレクション

クロックタワーに潜む危険はシザーマンだけではない。歩く度に、調べる度に、休む度に、何かが起こるかもしれない。ここではシザーマンに殺される以外の、ジェニファーの死を列挙した。これら死の危険をかいくぐった者が、最高のエンディングを迎えられるのだ。




1.鏡からの手による 絞首


2.メアリーによる 墜落


3.オウムによる 傷害


4.床の崩壊による 墜落


5.番犬による 傷害


6.メアリーによる 絞首


7.バロウズにより 喰われる


8.フランス人形による 傷害


9.ダンによる 圧死


10.ミイラによる 傷害


11.殺虫剤による 窒息


12.メアリーによる 刺殺


13.メアリーによる 銃殺

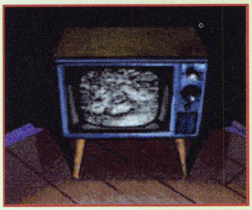

14.ピエロ人形による 刺殺

最後までわからないあなたへ

質問

結局あれは何だったのだろう、という疑問をQ&A方式で解決

Q. 居間の絵は一体何を表わしているのですか？
A. ダンとボビィをモチーフにして描かれた抽象画です。また、テレビに映る不気味な顔はダンのものです。ダンは身体機能が未熟な代わりに超能力を有しており、絵から血を流す、テレビに自分の姿を映し出す、といった超常現象を起こすことができるのです。



Q. オウムを解放すると何かしゃべりますが、何と言っているのでしょうか？
A. 解放したときは“I'll kill you!（殺してやる！）”と、逃走状態時は“Here! Here!（ここだ！ここだ！）”としゃべっています。

Q. 中庭の小屋の牢屋に入れられたとき、「ハム」を持っていなかったので、バロウズに襲われて死んでしまいました。その後コンティニューをすると再び牢屋から始まり、すぐに殺されてしまいます。何とかならないでしょうか？
A. 残念ながらどうしようもありません（ハマリです）。ロードスタートするしかありません。これを予防するために、秘密の部屋・1に入る前、キッチンで飲み物を飲む前に「ハム」を手に入れておくか、直前でセーブをしておくことをお勧めします。

Q. 渡り廊下で悲鳴を聞きましたが、窓の外は見ませんでした。この場合、アンは生きていることになりますか？
A. なりません。つまり悲鳴を聞いてしまった時点で、エンディングAとSに行くことはできなくなります。またこの場合、「ランタン」出現の条件（アンが書斎から落下していくビジュアルを見る）は満たされていません。

Q. 隠し部屋に行き、父親の白骨死体を発見、しかしそれが父親のものだとは確認しませんでした。このとき牢屋でバロウズに会うことはできますか？
A. できません。逆に先にバロウズの姿を見て、しかしそれがバロウズだとは知らない状態で隠し部屋に行った場合も、そこで父親を発見することはありません。



Q. 隠し部屋でメアリーのカルテを見た（メアリーの情報を入手した）のに、2階でメアリーに殺されてしまいます（エンディングF）。なぜですか？
A. メアリーの情報を隠し部屋で入手した場合のみ、もうひとつ細かな条件が追加されます。それは“生きているロッテに会う”こと。ロッテは中庭か地下洞窟で会えますが、地下洞窟の場合のみ、すでにロッテが息絶えている場合があるのです。それはダンを倒した後。このとき初めて地下洞窟・1の祭壇に行った場合、そこにロッテはいますが、すでに死んでいるので会話をすることはできません。

全てを知りたい人のための

資料

全イベントを完全網羅

下記に掲載しているイベントは、“ジェニファーの意思とは関係なく発生したもの”と定義させてもらった。よって、アイテムを取る、シザーマンを（自分の力で）撃退する、といったものは載せていない。あらかじめご了承頂きたい。

発生条件

定点……決まった場所に到達する
自動……そのＭＡＰに行くと自動的に発生
時間……そのＭＡＰにしばらく滞在する
ＣＬ……クリックポイントをクリックする
Ｒ……ランダム
逃走……逃走状態時
条件……そのほかの条件が絡んでいる

種類

演出……単なる演出
自動……自動的にほかのＭＡＰに移動
ハサミ……シザーマンが現われる
絵……ビジュアルが表示される
死……死ぬ、あるいは死ぬ恐れがある
消耗……体力を消耗する
音楽……声、音、音楽が鳴り出す
Ｐ……パニック状態になる
ＥＮＤ……エンディングになる

マップNO.	マップ名	発生条件	種類	内容
01	玄関広間2階	定点	演出	目の前の床が突然崩れ、通れなくなる
02	玄関広間1階	逃走・定点	演出	上からシャンデリアが落下する（右端）
		逃走・定点	演出	上からシャンデリアが落下する（左端）
03	東館南側廊下1階	定点・自動	自動	悲鳴を聴き、ＭＡＰ01へ移動
		時間	演出	窓が開き、風か吹き込む
		時間	演出	窓に何かぶつかる音がし、光る目が覗く
05	東館中央廊下	定点	音楽	ドアの向こうから、何か音が聞こえる
07	東館大広間1階	自動	音楽	電話の呼び出し音が鳴り響く
		自動・条件	ハサミ	天井からアンとシザーマンが落ちてくる。
08	居間	ＣＬ／時間	演出	絵から血が流れる
		ＣＬ／時間	絵・音楽	テレビがつき、ダンの姿が映る
09	東館寝室	ＣＬ・Ｒ	Ｐ	鏡から手が出てきて、ジェニファーの首を絞める
		ＣＬ・Ｒ	演出	鏡が割れる
		ＣＬ・条件	絵・消耗	鳥カゴからオウムが飛び出しジェニファーを突つく
		条件	演出	オウムが部屋を飛び回る
10	ガレキの部屋・1	逃走・Ｒ	ハサミ	天井からシザーマンが現われる
		逃走・Ｒ	ハサミ	シザーマンが踊っている
11	東館シャワー室	自動・条件	演出	室内に蒸気が充満している
		ＣＬ	絵・ハサミ	浴槽からシザーマンが現われる
		ＣＬ・条件・Ｒ	絵	水道から蛆が流れ出る
		ＣＬ・条件・Ｒ	絵	水道から血が流れ出る
13	東館奥廊下	ＣＬ	演出	カラスが巣から飛び出す（棒で巣をつつく）
14	キッチン	ＣＬ	絵・消耗	ゴキブリの大群に襲われる（食料庫を開ける）
		ＣＬ・Ｒ	自動	気を失い、気がつくとＭＡＰ19へ（飲み物を飲む）
15	東館物置	逃走・ＣＬ	消耗	殺虫剤が部屋に充満しむせる
16	秘密の部屋・1	自動	音楽	電話の呼び出し音が鳴り響く
		自動・Ｒ	自動	メアリー先生に何か飲まされ気づくとＭＡＰ19へ
		自動・Ｒ	演出・死	メアリー先生が襲いかかってくる
		ＣＬ・条件	演出	ヨロイの置物が倒れる

マップNO.	マップ名	発生条件	種類	内容
		ＣＬ・条件	演出・絵	ヨロイの置物の中からローラの死体を発見する
18	中庭	定点・条件	ハサミ	溺れているアンを発見、シザーマンが現われる
19	中庭の小屋	条件・時間	死	バロウズに襲われる
		条件・時間	演出	ロッテが牢を開け、メアリー先生に殺される
		条件・定点	死	メアリー先生に撃ち殺される
20	渡り廊下2階	条件・ＣＬ	死	メアリー先生に撃ち殺される
21	渡り廊下1階	逃走・定点	Ｐ	足元の床が崩れ落ちる
		時間・条件	演出	悲鳴が聞こえてくる
		条件・ＣＬ	絵	アンが書斎の窓から墜落する
22	西館大広間2階	逃走・定点	消耗	転倒する
23	西館大広間1階	逃走・定点	消耗	転倒する
30	像の並ぶ広間2階	逃走・定点	消耗	転倒する
32	コレクションルーム	逃走・自動	演出	床が崩れシザーマンが落ちる（床の穴にて）
		ＣＬ	演出・絵	生物標本が棚から落ちて飛び散る
		ＣＬ	演出・死	ミイラが動きだし襲いかかる
33	ドレスルーム	ＣＬ	演出	マネキンの首が落ちる
		ＣＬ・Ｒ	演出	マネキンが倒れる
		ＣＬ・Ｒ	ハサミ	マネキンの背後からシザーマンが現われる
35	子供部屋	定点	演出	マネキンが揺れる
		ＣＬ・Ｒ	音楽・Ｐ	ピエロの人形が動きだし、襲いかかる
36	西館物置	ＣＬ・Ｒ	音楽・Ｐ	フランス人形が動きだし、襲いかかる
		条件・時間	演出	木箱から黒猫が飛び出す
38	ピアノルーム	条件・時間	ハサミ	木箱からシザーマンが現われる
		条件・ＣＬ	ハサミ	天井からシザーマンが現われる
		条件・ＣＬ	ハサミ	クローゼットからシザーマンが現われる
39	生贄の部屋	時間	音楽	レコードプレイヤーが鳴りだす
		ＣＬ	演出	カラスが巣ばこから飛び立つ
		ＣＬ	音楽	カラスとドブネズミが騒ぎだす（スイッチ）
40	書庫	逃走・条件	演出	カラスの群れがシザーマンを攻撃し撃退する
		ＣＬ	音楽	不気味なうなり声が聞こえだす（壁の裂け目）
42	西館シャワー室	逃走・ＣＬ	ハサミ	本棚の背後からシザーマンが現われる
43	儀式の部屋	条件・時間	演出	ダンボールから黒猫が現われる
		ＣＬ	演出	魔法陣の中心に地下入口が現われる（円盤／壷）
44	洞窟・1	自動	演出	地下道の奥に何者かが歩いていく
		定点	死	番犬に噛み殺される
		定点・条件	演出	ロッテと会話する
45	洞窟・2	自動	演出・Ｐ	ダンに襲われ逃げる
		条件・自動	演出	洞窟が揺れる
46	洞窟・3	条件・自動	演出	洞窟が揺れる
		条件・ＣＬ	ＥＮＤ	シザーマンが現われ、殺される（スイッチ）
47	悪魔のゆりかご	ＣＬ	自動	ダンが現われ、襲われ、ＭＡＰ45へ移動
48	エレベーター	条件・ＣＬ	ＥＮＤ	シザーマンが現われ、殺される（3階ボタン）
		条件・ＣＬ	自動	シザーマンが現われ、ＭＡＰ53へ移動
50	東館南側廊下2階	条件・自動	ＥＮＤ	メアリー先生に殺される
		条件・自動	Ｐ	メアリー先生に襲われる
51	時計塔入口	自動	演出・死	メアリー先生に襲われる
52	時計塔下	自動	演出・死	メアリー先生に襲われる
53	時計塔内部・1	自動	自動	シザーマンに襲われ、ＭＡＰ55へ移動
54	時計塔側面	自動	Ｐ・自動	メアリー先生に襲われる
55	時計塔内部・2	自動	演出・ＥＮＤ	シザーマンが時計塔から墜落する（電源レバー）
		自動・条件	Ｐ・ＥＮＤ	背後からメアリー先生が現われ、襲われる
		自動・条件	演出・ＥＮＤ	カラスの群れがメアリー先生に襲いかかる



Game Fan Books ㊿

クロックタワー ~The First Fear~
攻略ガイドブック

1997年7月31日　初版第1刷発行

編著　株式会社毎日コミュニケーションズ
発行人　佐々山　泰弘
編集　株式会社ワークハウス/石田将隆
デザイン・DTP　株式会社ワークハウス
DTP出力　株式会社アイノグラフィックス
発行所　株式会社毎日コミュニケーションズ
〒100　東京都千代田区一ツ橋1-1-1
パレスサイドビル
TEL. 03-3211-2568
印刷・製本　大日本印刷株式会社

ISBN4-89563-827-8



ISBN4-89563-827-8　C0076 ¥950E
毎日コミュニケーションズ◎定価：本体950円+税
9784895638272
1920076009501



HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN

恐怖はここから始まった……

すべてのイベント、すべてのマップ、すべての結末

それら　すべてを知りたい者にとって

本書は最高の威力を発揮する手引きとなるだろう!!

あなたは真実を知り得ることができるか……?